

RETRO WRESTLING
TODO SOBRE EL PRESSING CATCH DE PÍXELES
games TM
Número 010
7,95 €//Canarias 8,10 €
PS3 | Xbox 360 | PC | PS Vita | iPad | Wii | DS | PSP | Wii U | iPhone | 3DS | Arcade | Retro
BIOSHOCK INFINITE
LA HISTORIA NORTEAMERICANA YA NO ES LO QUE ERA
TOMB RAIDER
SUS CREADORES NOS ENSEÑAN TODOS LOS SECRETOS Y EL MULTIJUGADOR
GRUPO ZETA
00010
8 420565 001403
VENCE AL TERROR, NO ESTARÁS SOLO
DEAD SPACE 3
¡ANÁLISIS EXCLUSIVO!
DESTACADOS
METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
THE CAVE / RESIDENT EVIL REVELATIONS
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE / SIMCITY
DARK SOULS II / PERSONA 4 GOLDEN
LIGHTNING RETURNS: FFXIII
PROJECT X ZONE / HITMAN HD TRILOGY

La nostalgia es un factor que cobra especial importancia en el universo del videojuego. Vivimos de recuerdos y esos recuerdos nos hacen fuertes, sobre todo en algunos momentos en los que uno pierde el horizonte de la actualidad momentáneamente o es acechado por pequeñas crisis de fe lúdica. Hace pocas fechas, desempolvé uno de mis clásicos predilectos, quizá el que más me ha influido, y el símbolo de una época de transición entre ordenadores y consolas. Me refiero a Shadow Of The Beast de Amiga, el prodigio tecnológico de Reflections apadrinado por Psygnosis, el rey del scroll parallax, el título que derribó definitivamente al voluntarioso, y algo más limitado Atari ST. La batalla final de programación que acabó con la guerra Atari Vs. Commodore de un plumazo y abrochó una etapa de cómodos ports que no sacaban el merecido rendimiento al alumno aventajado.

Todavía recuerdo algunas de sus cifras, 50 frames por segundo, una docena de planos de scroll, 128 colores simultáneos, 132 enemigos diferentes, una tasa de muestreo musical de 20 Khz, 350 pantallas, sprites que alcanzaban la mitad del tamaño de la pantalla... Números mareantes, antológicos y absolutamente referenciales.

Y la verdad es que Shadow Of The Beast no era especialmente jugable, más bien lo contrario, pero mis sentidos sucumbieron ante sus planos de scroll -casi incontables para el ojo humano- su rico cromatismo o la banda sonora de David Whittaker. Fue capaz de transmitirme toda su fuerza, hacerme sentir poderoso y orgulloso de controlar los designios de una bestia que destrozó los anquilosados cimientos técnicos del momento para demostrar que a veces es necesario que el artificio e hipnosis audiovisual se coloquen por delante de la jugabilidad para que la evolución del videojuego siga su paso. A partir de su lanzamiento, el resto de desarrolladores se dedicó a optimizar sus títulos con mejores tasas de frames, cielos con degradados realistas, bandas sonoras atmosféricas, mayor tamaño de los sprites... Pero todos bajo la sombra, la sombra de la bestia.



Marcos García
DIRECTOR

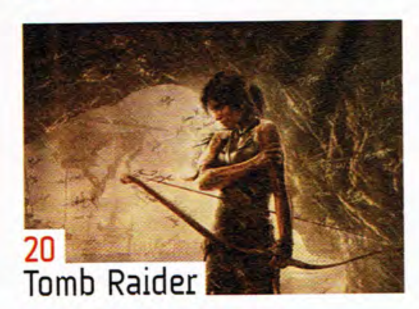

GUNMAN-1 HI-SCORE
3850 010



Sumario

02 | 13


Sigue con todo detalle cómo hacemos cada número en @gamesTM_es


20
Tomb Raider

EL DEBATE


72
Starcraft II

RETRO

PREVIEWS


54
Project X Zone

REVIEWS



118
Baldur's Gate Enhanced Ed.


50
Defiance

REPORTAJES


60
Naruto Shippuden: UNS3

DESTACADOS

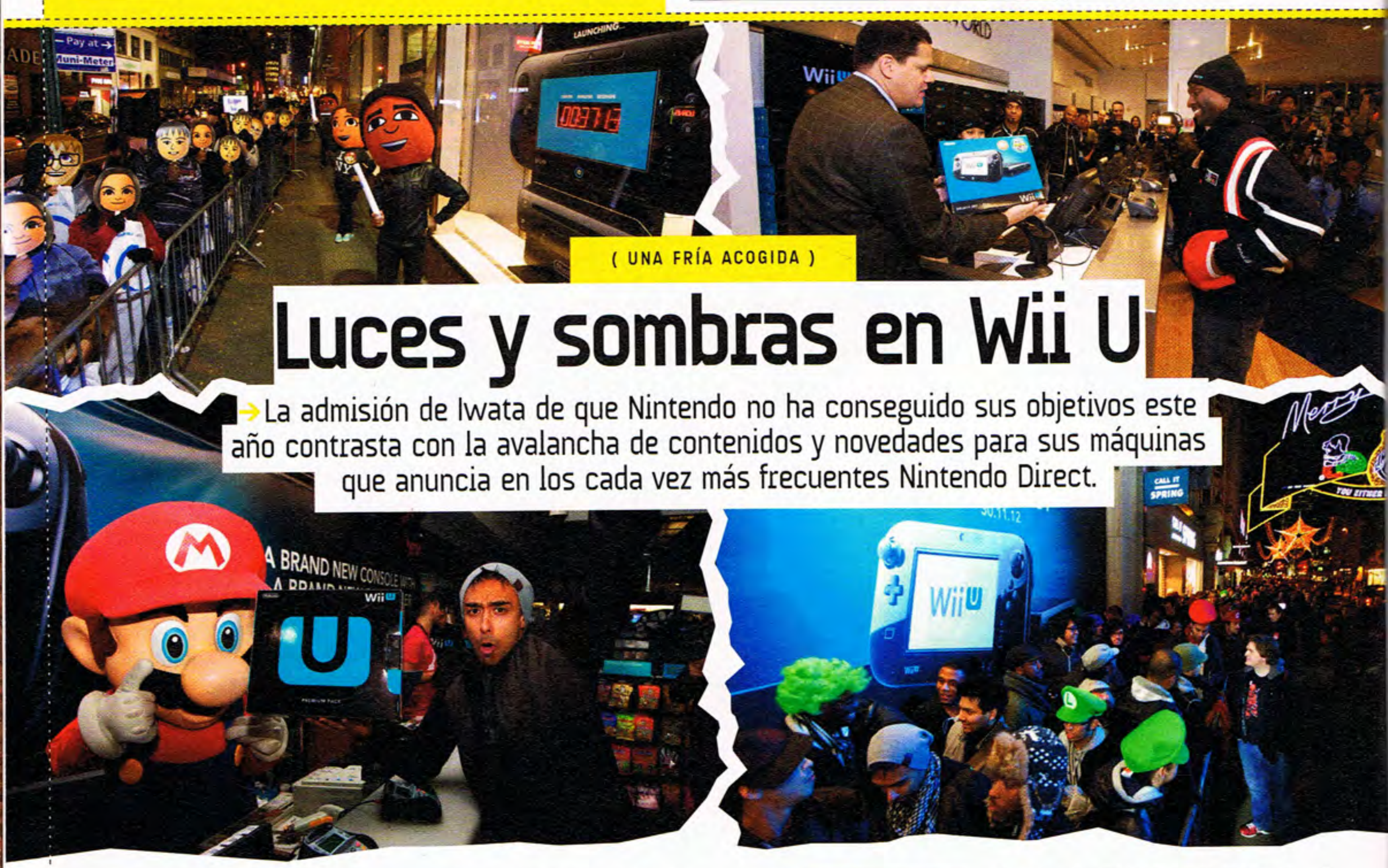


KILLZONE: MERCENARY

La saga Killzone es un buque insignia de PlayStation, ¿cómo no iban a llevarlo a Vita? La portátil necesita juegos fuertes y cuanto antes, y qué mejor que un FPS que ha presumido siempre de graficazos para sacarle provecho de una vez a esos sticks análogicos y a la potencia bruta de la máquina; de hecho está basado en el mismo motor gráfico que *Killzone 3* de PS3. Ya sabemos que tendrá multijugador con tres modos diferentes y seis mapas, una campaña de 6 horas y que se puede apuñalar en los innombrables con un gesto. El día 18 de septiembre tendrá que dar el do de pecho y quitar el mal sabor de boca de *Black Ops Declassified*.

El Debate

NOTICIAS
COTILLEOS DE LA INDUSTRIA
OPINIÓN



(UNA FRÍA ACOGIDA)

Luces y sombras en Wii U

→ La admisión de Iwata de que Nintendo no ha conseguido sus objetivos este año contrasta con la avalancha de contenidos y novedades para sus máquinas que anuncia en los cada vez más frecuentes Nintendo Direct.

La semana de lanzamiento de Wii U, pese a esa inédita fórmula de empezar primero en Norteamérica, ya dejó ver que el paseo militar que había sido su antecesora tenía pinta de convertirse en una larga campaña de trincheras. Las casas de Estados Unidos dieron la bienvenida a 400.000 unidades, un buen número aunque inferior tanto al bautismo de Wii (con 600.000 unidades) como al de 360 (que hay que recordar que recordar que superó a Nintendo con 750.000 consolas).

Los resultados en Europa tampoco fueron como para tirar cohetes: menos de 200.000 unidades en su debut, sin que en el resto de la campaña de Navidad se alcanzasen siquiera las 100.000 por semana. En el Reino Unido, el mayor mercado consolero de Europa, las cosas quedaban clara mirando la lista de los juegos más vendidos de la primera semana de Wii U: ninguno en el Top 10.

Nintendo ya había prevenido, en parte, sobre esto: el catálogo de lanzamiento, compuesto de ports tardíos y secuelas de títulos propios, sin una killer app y sólo con Ubisoft aportando algo de frescura, no estaba pensado sólo para Navidades, sino para los seis meses que siguieran al lanzamiento. Estrategia comprensible: durante los dulces años del amor entre el público y Nintendo de esta generación, los japoneses no necesitaban ninguna fecha especial para vender como locos portátiles y Wii.

Pero las últimas semanas hemos visto movimientos alucinantes por parte de Nintendo, normalmente muy reservada y con una política de comunicación de cadencia entre opaca y muerte entrópica del universo: los Nintendo Direct, la reciente herramienta con la que saltarse eventos, ferias y marcar la propia agenda con un coste ínfimo (un par de tutubos de gente hablando con unos segunditos de los juegos: toma marketing. Y encima les funciona), se han embalado de cara al futuro, apelando a unos nintenderos desorientados. Y han ido a saco: dos *Zeldas* para Wii U, que son lo de menos ante la constatación de que Eiji Aonuma ya no es sólo el cerebro, sino la cara de la franquicia. El culo de *Bayonetta* en primer plano; Nintendo hablando tranquilamente de que Atlus les está haciendo un crossover de *Fire Emblem* junto a una franquicia satánica (los *Megaten*); el anuncio de que *Pokémon*, a partir de ahora, saldrá en los tres mercados al mismo tiempo; jugar muy bien la carta exclusiva de los superventas *Monster Hunter*...

No sabemos si estás cosas ayudarán al nintendero medio a recuperar la fe, pero a los jugadores tradicionales no nos pasa desaper-

Arriba Todo lanzamiento de consola siempre viene acompañado de las consabidas colas y la euforia. Gente que compra un trozo de futuro como si no existiese Internet.

> "Las editoras ajenas a Nintendo están siendo muy cautelosas a la hora de invertir en juegos para Wii U"
>
> Eric Handler, MKM Partners

TELETIPOS → DUNCAN JONES (EL DE MOON) DIRIGIRÁ LA PELÍCULA DE WORLD OF WARCRAFT

Guía de grandes historias

cibido lo que están haciendo: un catálogo. Uno que no apeste a *shovelware* de agitar las alitas como un pollito psicótico ni a *Imagina ser una app de iPhone*.

Carne, títulos potentes, constancia, nuevas franquicias o secuelas reimaginadas... Todas estas nueva noticias, unidas a unas cuantas características técnicas que nos dejan locos, (como la promesa del Miiverso en móviles, ¡software de Nintendo en máquina ajena! ¡Sacrilegio!), demuestran que el dinosaurio se está poniendo en marcha hacia un nuevo público, antes de que el apocalipsis móvil se lo lleve por delante.

PERO, ¿ESTÁN A tiempo? Iwata ha tenido que comerse un sapo a finales de enero, enfrentándose a los inversores con cifras encima de la mesa: tres millones de Wii U en 2012, muchísimas menos de las esperadas. Reggie ya hizo un control de daños previo con un argumento que, a lo mejor tiene algo de razón: que habían servido pocos packs "premium" y a la gente no le interesaba el modelo básico. Es una pifia razonable, considerando que es la primera vez que Nintendo comete la tontería de pasarse a la estrategia Xbox Arcade, por poner un ejempl, pero... El resultado es que Nintendo ha tenido que recortar sus previsiones de venta en un 17%. ¿Para el próximo trimestre, como se ha escrito en muchos sitios? No, caris, para todo el año fiscal: la debacle navideña se ha llevado por delante un 2012 en el que Nintendo ha conseguido, entre otros logros, llegar a las 11 millones de 3DS colocadas en Japón, y eso que su catálogo no daba muchos motivos para ello.

Iwata, de paso, ha negado un recorte en el precio de Wii U diciendo algo que, de ser cierto, es preocupante: que ya están vendiendo por debajo del coste de fabricación. Esa práctica es bastante común en Sony y Microsoft (de hecho, en PlayStation 3 fue uno de los motivos para no preocuparse de sus primeros y difíciles años: una PS3 con ventas estilo la anterior habría dejado un bellísimo agujero en Sony. Uno más grande, quiero decir), pero Nintendo siempre se enorgullecía de seguir las líneas de "maquinaria pocha" que había dejado trazadas Gunpei Yokoi antes de convertirse en una mancha en el asfalto: las cosas se reciclan, la tecnología masificada es más barata, pega con celo dos Gamecubes y ponles un control gestual... El esquema de beneficios de Nintendo, trazado con rotulador del de punta gorda siempre fue: vende la máquina a buen precio, vende tus propios juegos con ella y algo ganarás.

[De todas maneras, lo del precio lo teníamos claro: Nintendo lo bajará, sí, pero en primavera, cuando ya haya sajado a los *early adopters* y pase a velocidad de crucero. Y antes de que llegue la competencia de Orbis y Durango, que también influye. La jugada de 3DS, pero esta vez bajo control.]

SI NINTENDO SE sube al carro de las otras dos (vende la máquina como puedas y el dinero ya llegará en forma de licencias y royaltis de terceros editores), mucho tendrán que cambiar las cosas para que ganen, no ya el dinero de Wii, sino el de los tiempos difíciles de Gamecube y Nintendo 64, cuando la empresa era la tercera del sector en todo (menos en portátil) y aún así salían adelante con sus propios productos.

La incógnita, una que Iwata todavía no puede resolver, es quién ha comprado Wii U. El público que elevó a Wii a los altares fue el que no había tocado una consola desde que el mundo gira: abue-





Arriba El problema principal de Wii U es que el ansia de Nintendo por recuperar al jugador tradicional podría espantar a las hordas de amas de casa que "entendían" Wii.

Right Reggie Fils-Aime anda diciendo que "la potencia de proceso y mejores gráficos no bastan por sí solos para motivar a los consumidores", respecto a las futuras consolas de Sony y Microsoft. Reggie Fils-Aime y la realidad llevan tiempo sin hablarse, pero creemos que es algo temporal.

LOS ANALISTAS OPINAN SOBRE WII U

■ "NO ES un problema de juegos: el *Call Of Duty* de este año de Wii U ha sido un título asombroso. El problema es que el usuario de *Call Of Duty* forma parte de una comunidad con el multijugador y, si solo puede compartir su experiencia con cuatro personas más en la red de Wii U, no se lo va a pasar bien. Nadie en su sano juicio compraría una Wii U pensando 'La quiero para jugar a *Call Of Duty*'. Eso es cómo decir 'paso de Facebook, todo está ahora en Google+'".
Michael Pachter, Wedbush Securities y bocas profesional.

■ "LAS THIRDS andan con mucho ojo con Wii U. No están sacando juegos específicos para la plataforma, sino ports. No están invirtiendo dinero en la consola... Porque la historia les ha demostrado que es Nintendo quien de verdad gana dinero vendiendo software para sus máquinas, y es muy, muy difícil que cambien de opinión al respecto"
Eric Handler, MKM Partners, para el que Just Dance es un unicornio.

■ "EL PROBLEMA es que esta vez puede que no baste sólo con la innovación para mantener un buen volumen de ventas, sobre todo con un precio de entrada más elevado. La consola es innovación pura y los títulos de Nintendo funcionan, pero ahora hay que tener en cuenta más cosas: un flujo constante de lanzamientos, propios y de terceros; una estrategia digital muy sólida; ofrecer muy buenas propuestas para el entretenimiento casero, fuera del terreno de los juegos. Nintendo está casi ahí, pero aún tiene que solucionar muchas de las carencias del lanzamiento de la consola."
Piers Harding-Rolls, IHS, resumiendo lo que está haciendo Iwata con los últimos Direct.

■ "LAS COSAS no funcionan como cabrían esperar. Nintendo todavía no ha conseguido despegar del todo. Y sí, ha sido una mala campaña navideña, contábamos con ello. Pero estos resultados son mucho peores de lo que esperábamos. De momento su rendimiento es decepcionante"
David Gibson, Macquarie Securities, sobre los resultados del tercer trimestre fiscal.


EL ESTROPICIO DE MEDAL OF HONOR WARFIGHTER LE CUESTA A EA UNOS 50 MILLONES DE DÓLARES




Abajo *Pikmin 3*, el juego que defienden los que haban en contra del *Zelda Wind Waker HD*. Así están las cosas por aquí, señora.

Arriba *Zelda Wind Waker HD* está levantando opiniones encontradas en la redacción: dos a favor, dos en contra.

Abajo *The Wonderful 101* es la primera exclusiva de Platinum para Wii U, mientras esperamos la llegada de ese chantaje llamado Bayonetta 2, supervisado por Kamiya

las, madres, familias, urbanitas ansiosos de sumarse a la fiesta espástica de Wii Sports... La misma gente que arrinconó la consola en cuanto se aburrieron del meneíto y se han encontrado con una nueva máquina, más cara, que tiene un problema enorme: no es un iPad, el sucesor natural de Wii entre el público no tecnificado.

¿PODRÁ *MARIO KART* (un juego que nunca dejó los primeros puestos desde que salió en Wii) darle la vuelta a la tortilla? ¿Y las aplicaciones de Wii U? Olvídense de España, somos un país cenutrio en el que Netflix no entra y Tele 5 es líder de audiencia, pero el resto de Europa podrá disfrutar en breve de los servicios de TVii y otros cuantos detallitos capaces de vender a ese público la idea por la que ahora mismo todas pugnan: no somos consolas, somos centros digitales de ocio interactivo, el próximo Apple en tu salón.

Algo que tiene mucho que ver con lo que comentábamos: el cambio comunicativo en Nintendo. Podemos trazar una línea entre el relativo castañazo que se han llevado en Navidad (en una economía en crisis, cuidado) y su desastre a la hora de vender la consola, tanto en el E3 de 2012 como en el anterior: nada de precios, de fechas, de cosas concretas. Un horror tras otro para cualquier profesional del marketing.

Pero con los nuevos Nintendo Direct, la cosa ha cambiado, parece que han aprendido de Apple y de (y esta idea no es original mía, en Polygon también la suscriben) Kickstarter: campañas cortas, que van al grano, que exponen directamente al jugador lo que pueden esperar, mientras sus competidoras todavía están ancladas en los gabinetes de comunicación y las notas de prensa. Podemos decir lo que queramos de Iwata y Reggie pero, contestadme a una pregunta: ¿cuándo fue la última vez que el jefazo de Xbox os dijo algo en un vídeo? Es más, ¿cómo se llama? Así, de memoria. Podría decir lo mismo de Sony, pero su ultraconferencia del E3, en la que querían vender PlayStation Plus y vaya si lo están haciendo, les exime temporalmente del escarnio. De momento, Nintendo afronta el año con un plan, que ya es mucho decir para una compañía que lleva dos años dando tumbos. Entrada la primavera, cuando la segunda remesa de lanzamientos de Wii U esté en la calle y empiece la segunda parte de la operación nintendera, tocará revisar este texto para comprobar dos cosas: hasta qué punto les lastra la Navidad fallida (el anuncio de Iwata provocó una caída del 5% en las acciones de Nintendo) y si son capaces de conseguir el empuje necesario en los tres mercados para que una consola más barata con exclusivas interesantes pueda adueñarse de nuestros corazoncitos.

Porque, un detalle: con este catálogo han vendido más de 11 millones de juegos. Un ratio bastante meritorio (3,7 juegos) para un bautismo salpicado por las dudas. En cuanto las grandes armas de Iwata toquen el mercado, hablaremos de otro escenario. Si es que Sony y Microsoft le dejan espacio en los titulares. 2013, te estás poniendo interesante.

> “El problema no está en la consola, sino en que el software aún no está a la altura del producto”
>
> Satoru Iwata, Nintendo



EL PRODUCTOR DE REVELATIONS DEJA CAER QUE A LO MEJOR REINICIAN TODA LA SAGA DE RESIDENT EVIL



(¡VOY A ROMPERLO!)



Así se hizo: ¡Rompe Ralph!

→ Cómo Disney logró reunir un montón de iconos de los videojuegos en un homenaje a los salones recreativos



La industria del cine no ha dejado de encadenar un desastre tras otro al adaptar videojuegos a la gran pantalla. Dejando patente su completa ignorancia (léase desprecio) acerca del material original, a directores y productores no les ha temblado el pulso al reimaginar las franquicias más sagradas, hasta el punto de hacerlas irreconocibles para los fans del juego en cuestión.

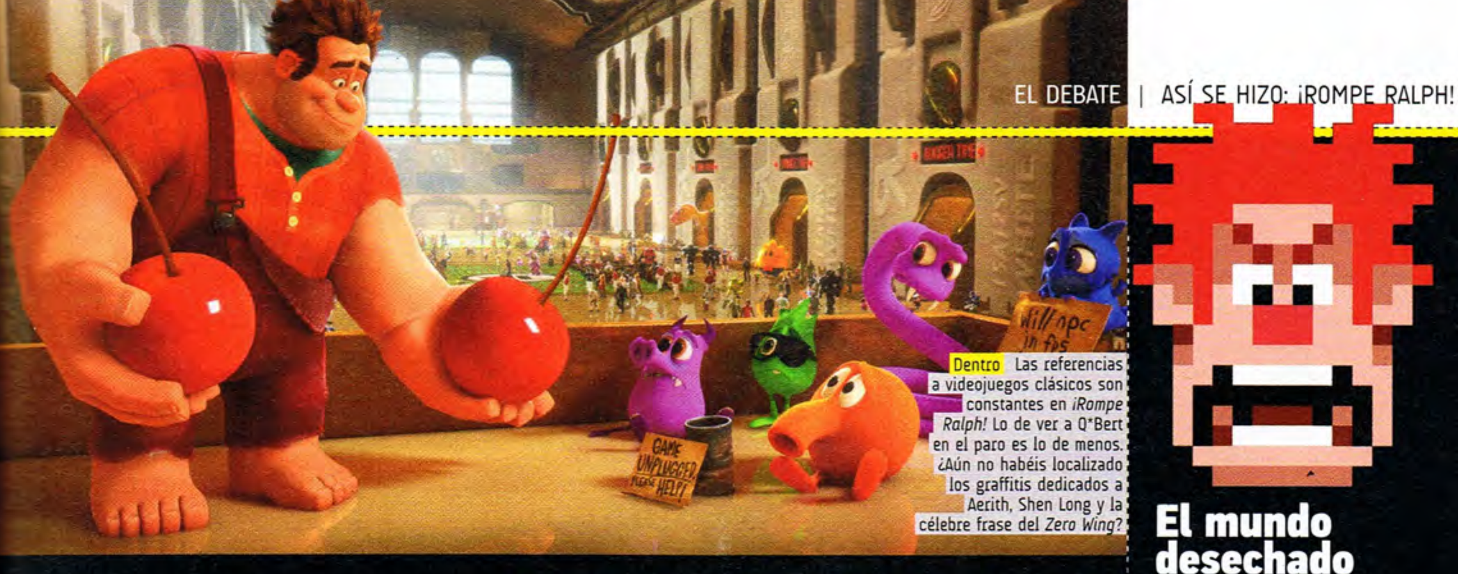
¡Rompe Ralph!, la última película de animación de Disney, se desmarca de toda la sartenada de adaptaciones de *Resident Evil*, de desastres como *Super Mario Bros* o cualquiera de los bodrios que rodó Uwe Boll (cuando sus combates de boxeo con críticos se lo permitían). Lo que tenemos aquí es una historia completamente original, que se desarrolla en un mundo habitado por reconocibles personajes de recreativas de los 80 y 90, entre los que sobresale un antihéroe: el Ralph del título es el jefazo de *Repara Felix Jr.*, un arcade de 1983 (obra de la ficticia compañía Tobikomi) que, cansado de ejercer de villano, decide abandonar su coin-op para probar fortuna en otras máquinas.

La película encadena un guiño tras otro a la edad de oro de las coin-op, dando forma al equivalente videojueguil de *¿Quién Engañó a Roger Rabbit?*. En el salón recreativo del Sr. Litwalk (quien luce, no por casualidad, la camiseta de árbitro de Walter Day, el fundador de Twin Galaxies), el mueble de *Repara Felix Jr.* comparte espacio con clásicos de Namco, Konami, Capcom o Williams. Los alucinados espectadores descubren, por ejemplo, cómo Ryu y Ken ponen fin a una dura jornada de Hadoukens y Shoryukens tomándose unas cervecitas en la máquina de *Tapper*. En Disney les llevó un montón de años dar forma a la historia de Ralph,

Izquierda En la web oficial del film (www.disney.es/rompe-ralph/) es posible jugar a una recreación pixel perfect de la coin-op de Tobikomi. La meta: arreglar las ventanas y esquivar los meños que lanza Ralph.



→ YA ES UN CLAMOR: POSIBLEMENTE HABRÁ REMAKE HD DE FLASHBACK Y SE LLAMARÁ FLASHBACK ORIGINS



Dentro Las referencias a videojuegos clásicos son constantes en *¡Rompe Ralph!* Lo de ver a Q*Bert en el paro es lo de menos. ¿Aún no habéis localizado los graffitis dedicados a Aerith, Shen Long y la célebre frase del *Zero Wing*?

como admite el productor Clark Spencer. "La idea de producir una película inspirada en el mundo de los videojuegos llevaba años dando tumbos dentro de Disney", comenta Spencer, "pero nadie lograba hacer realidad el proyecto mas allá de un primer borrador". Hasta que Rich Moore, un veterano de *Los Simpson* y *Futurama*, aterrizó en Disney en 2008 para no sólo reactivar el proyecto, sino imbuirle el amor y el respeto hacia los videojuegos clásicos. "Rick aceptó el desafío que le lanzó John Lasseter, y siendo un gran jugador, le atrajo la idea de que los personajes de videojuego estén programados para hacer una cosa, una y otra vez. Era el entorno perfecto para ubicar la historia de un tipo en plena crisis existencial. Tras desempeñar el mismo trabajo durante treinta años, empieza a plantearse si no hay algo más en la vida."

HABÍA QUE rodear a Ralph de rostros conocidos de los videojuegos. Desde el principio, tanto Moore como Spencer fueron a la caza de licencias famosas, pero no fue sencillo. "Como productor, una de mis mayores preocupaciones eran conseguir los derechos de personajes reconocibles", admite Spencer. "Rich y yo apostamos por una estrategia: esperaríamos a tener un guión sólido y un montón de arte antes de reunirnos con cualquier compañía. Era arriesgado, pero queríamos ir sobre seguro en todo momento.

El lugar ideal para contactar con los propietarios de las licencias era, sin duda, el E3. "Todas las compañías estaban allí: Namco, Nintendo, Capcom, Sega," aclara Spencer. "Nos reunimos con cada uno de ellos, les mostramos el arte y los storyboards, y hablamos sobre cómo queríamos que sus personajes formaran parte de la historia. Las compañías estaban encantadas con el guión, y dado el éxito de películas anteriores como *¿Quién Engañó a Roger Rabbit?* y *Toy Story*, creo que supieron

> "El problema es que tienes 90 minutos para contar una historia. No puedes tomar un desvío para meter a Mario"
>
> Clark Spencer, productor

ver desde el principio que ésta era una gran oportunidad para sus licencias."

Por supuesto, las compañías tendrían derecho a supervisar la forma en la que quedarían reflejados sus personajes en la película. No sólo en lo referente al diseño o la animación, sino también en el argumento y los diálogos. "Queríamos que se embarcaran con nosotros en la aventura de crear la película," detalla Spencer. "Les dijimos que podrían aprobar las páginas de guión, el modelado de sus personajes e incluso la iluminación. Eso fue fundamental. Complicó un tanto la producción, pero también nos permitió representar a los personajes con la mayor fidelidad – Nintendo supervisó hasta la forma en la que Bowser agarra la taza de café – y les dio a las compañías la garantía de que trataríamos sus licencias de la mejor manera posible."

Abajo Las recreativas que Ralph visita a lo largo de la película están basadas en juegos bien reconocibles. *Hero's Duty* esta claramente inspirado en *Call Of Duty* y *Halo*. *Repara Felix Jr.* es el primo lejano de *Donkey Kong*, en tanto *Sugar Rush* es la versión azucarada de *Mario Kart*.



El mundo desechado de Ralph al más puro estilo GTA

■ Rich Moore nos sorprendió con una revelación: originalmente eran cuatro las localizaciones que Ralph visitaba en el guión original. Este cuarto mundo era mucho más moderno que el resto. En palabras del productor Clark Spencer "Siempre quisimos meter personas más modernos. De hecho, durante los dos primeros años de desarrollo del proyecto, existía un mundo llamado *Extreme E-Z Livin'2*. Era una combinación de *Los Sims* y *Grand Theft Auto*. Al final del segundo acto, Ralph viaja hasta allí porque es un mundo en el que nadie juzga a nadie. Pero no pertenecía al universo de las recreativas y nos resultaba complicado añadir un nuevo mundo con el metraje ya tan avanzado. Hubo que desecharlo."

EL NUEVO Y ESPERADÍSIMO SIM CITY CONTEMPLARÁ LA POSIBILIDAD DE CROSS-PLAY ENTRE PC Y MAC 

CAMINO A HOLLYWOOD

→ Un repasito a los últimos proyectos cinematográficos basados en videojuegos



SPLINTER CELL

ESTUDIO: New Regency

Ubisoft nos sorprendió en los últimos meses anunciando las adaptaciones cinematográficas de dos de sus franquicias más longevas y lucrativas. El británico Tom Hardy (al que todos recordaréis como el Bane incapaz de vocalizar correctamente en el último Batman de Nolan) será el productor y la estrella principal de la adaptación de *Splinter Cell*. Eric Singer – autor del libreto de *The International: Dinero en la Sombra* (aquella cosa con Naomi Watts y Clive Owen que pocos vieron)- se encarga del guión.



ASSASSIN'S CREED

ESTUDIO: New Regency

Al igual que Hardy, Michael Fassbender ejercerá de productor y protagonista, en este caso de la adaptación de *Assassin's Creed*. Aun no se ha confirmado a quién encarnará Fassbender de toda la estirpe de asesinos (en imdb.com se mojan con Altaïr). Esperemos que los niños no empiecen a despeñarse sobre los carromatos de heno.



METAL GEAR SOLID

ESTUDIO: Columbia Pictures

El estudio propiedad de Sony ha dado luz verde a la adaptación de *Metal Gear Solid*, a cargo de Avi Arad (antiguo Sumo Pontífice de Marvel y productor de las adaptaciones de *X-Men* y *Iron Man*). Arad tiene múltiples proyectos en curso, incluyendo *Pac-Man, Uncharted* e *InFamous*. Kojima quiere que Hugh Jackman se calce la bandana. Por pedir...



UNCHARTED

ESTUDIO: Columbia Pictures

Tras haber pasado por las manos de un buen número de directores (incluyendo a David O. Russell), el guión está siendo reescrito en profundidad a manos del tándem responsable de *La Búsqueda* y su secuela, Marianne y Cormac Wibberley. A este paso Nathan Fillion sólo podrá encarnar al abuelo de Nathan Drake.



ANGRY BIRDS

ESTUDIO: Rovio Entertainment

Será mejor ponerse cómodos, porque la película de los célebres pollos no llegará a los cines hasta el verano de 2016. En Rovio se lo toman con calma, y tienen pasta de sobra para afrontar éste y otros proyectos no menos delirantes, como clonar al jorobado de Rotterdam. Ánimo, chavales.

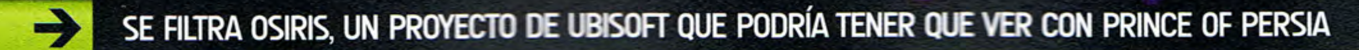


Dentro La escena del grupo de terapia para villanos tiene un reparto de lujo: Robotnik, Bowser, M. Bison, Zangief, Clyde o Kano entre otros. Ojo a Neff, el retorno más inesperado.

Spencer reconoce que cada compañía miraba con lupa cómo se representaba a sus personajes – hasta el punto de discutir cuál debería ser la altura del Doctor Robotnik en comparación a Bowser – pero aún así los animadores pudieron dar rienda suelta a su talento artístico. "Disfrutábamos de cierta libertad creativa, pero queríamos ser totalmente respetuosos con cada franquicia," nos comenta el animador de efectos visuales Thom Wickes. "Recuerdo haber recibido indicaciones muy concretas sobre las bolas de fuego que escupía Bowser. Había cierto margen para la creatividad, pero siempre debía ser consciente de que eran las bolas de fuego de Bowser."

LA APARICIÓN de Bowser tiene lugar durante una sesión de Villanos Anónimos, en la que Ralph se sincera frente a conocidos rostros del videojuego : Neff de *Altered Beast*, M. Bison y Zangief de *Street Fighter II* y Kano de *Mortal Kombat*, por citar sólo a unos pocos. Reunir tantas franquicias en una producción destinada al público familiar presenta sus propios desafíos. Concretamente a la hora de suavizar una violencia que vemos natural en su medio original: el videojuego-. "Trabajé en la secuencia de Villanos Anónimos, concretamente en la escena entre Kano y el Zombi," revela Wickes. "Era muy divertido intentar dar forma a una suerte de gore para un público familiar. No hay mucha gente que haya trabajado en una escena así en los estudios Disney con anterioridad."

"No creo que la película hubiera funcionado de no contar con personajes reconocibles" añade Spencer. "Estábamos construyendo una película sobre el mundo de los videjuegos. Todo el mundo conoce y entiende ese universo. Pero teníamos que hacer creíble su existencia. Y la única manera de conseguirlo era reuniendo personajes que los espectadores conocen y adoran









junto a los personajes que hemos creado para la película."

Pero mientras Disney lograba fichar conocidas licencias para el film, Moore y su equipo evitaron los cameos frívolos que aportaran poco a la historia. Mientras Sonic, Pac-Man y Bowser encajaban a la perfección en el guión, la participación de otros conocidos personajes (y todos pensamos en el fontanero del peto) se quedó en el tintero.

"No encontramos una manera lógica de meter a Mario en la historia," admite Spencer. "El problema es que sólo tienes 90 minutos para contar una historia. No quieres parar la película y tomar un desvío para mostrar a Mario (aunque estuvimos tentados de hacerlo)". Moore ya ha dejado entrever que la posible secuela dará un papel significativo a la mascota de Nintendo (en contra de lo que se ha rumoreado, en Kioto estarían encantados de dejar a Mario en manos de Disney). Obtener los derechos de algunos personajes ha sido realmente complicado, con multitud de problemas legales (producto de décadas de cambios de accionariado, y de diseño de los propios personajes) que impidieron que muchos personajes clásicos aparecieran en *¡Rompe Ralph!*.

"Había casos en los que múltiples compañías tenían los derechos sobre un mismo personaje," nos comenta Spencer con tristeza. "Por ejemplo, teníamos una gran idea para Ms. Pac-Man pero acabamos desechándola porque la licencia del personaje pertenecía a distintas compañías.

Arriba En origen, la película iba a transcurrir en una consola actual, tipo Xbox. No fue hasta la llegada de Rich Moore cuando se alteró el concepto para incluir recreativas clásicas y un hub donde se reúnen los personajes que las habitan.

Abajo Pese a contar con las bendiciones de Nintendo, en Disney no lograron encontrar la manera de encajar a Mario en la historia de *¡Rompe Ralph!*. Pero sí que podría aparecer en la casi segura secuela.

En otras ocasiones, no fueron los problemas legales, sino la falta de tiempo lo que impidió rescatar otros clásicos.

"Recuerdo una escena del guión original en el que a Centipede le piden que se descalce al pasar por el arco de seguridad de la Central de Juegos" recuerda Spencer con una sonrisa. "Esa escena nos hizo reír mucho. Lástima que tuviéramos que desecharla por razones de tiempo."

A PESAR de estas oportunidades perdidas, la película supone una celebración cinematográfica, sin precedentes, de la cultura del videojuego. Además sorprende descubrir cómo se han evitado las referencias a juegos modernos (aunque en la película Ralph acaba visitando un FPS) en beneficio de héroes olvidados y licencias clásicas.

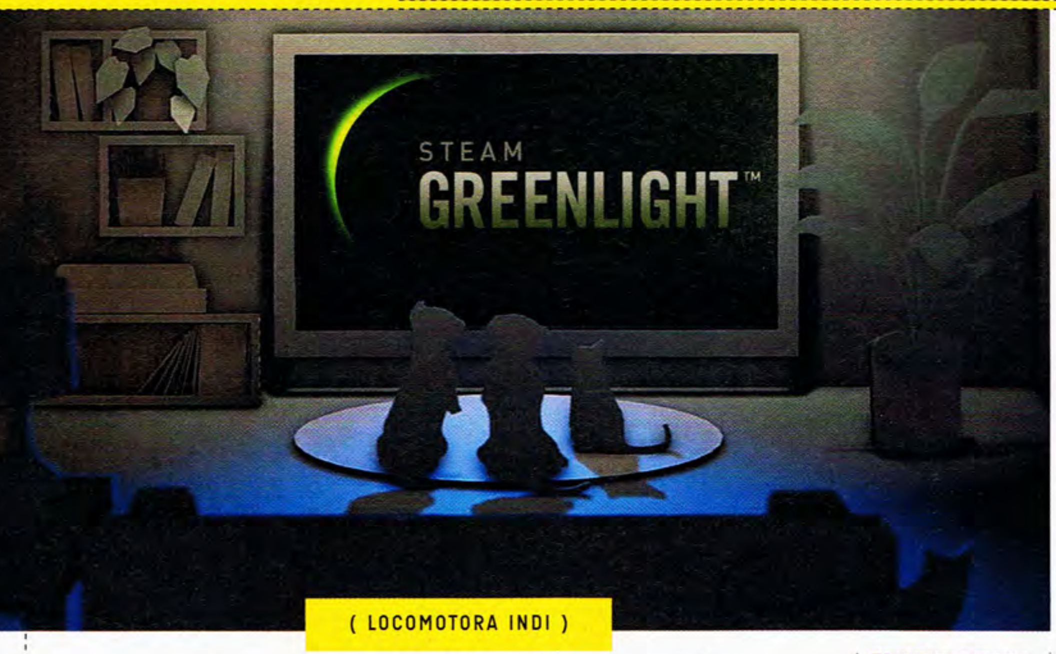
"Siempre he amado los videojuegos," confiesa Spencer. "Recuerdo cuando a mis vecinos les regalaron el *Pong* por navidades. Para disgusto de mis padres, acampé en casa de los vecinos durante meses. Estaba totalmente enganchado. Luego di el salto a *Pac-Man* y *Dig Dug* y más tarde a *Tetris* y *Mario Kart*. Es increíble cómo los personajes de los videojuegos de los 80 siguen formando parte de la cultura, en 2012. Los videojuegos llevan con nosotros cuarenta años, y creo que una de las razones del éxito del film es que muchos espectadores de 40 y 50 años jugaron con estos personajes y siguen amándolos. Los chavales juegan a cosas distintas, pero saben perfectamente quienes son Pac-Man, Sonic y Bowser. La película ha llegado en el momento justo"



"No creo que la película hubiese funcionado sin rostros populares de los videojuegos"
Clark Spencer, productor

DISNEY CONFIRMA LOS RUMORES Y CIERRA JUNCTION POINT, RESPONSABLES DE LOS DOS EPIC MICKEY





Abajo *Routine*, un juego británico hecho a seis manos, es una historia de terror ambientada en una base lunar abandonada.



(LOCOMOTORA INDI)

Steam: ahora tú decides

→ La respuesta de Valve a las demandas indis ha sido Greenlight: un lugar donde la comunidad decide qué títulos llegan a la tienda. Con sus luces y sombras

Pese a las acusaciones de gafapastismo de los necios de turno, la escena independiente hace tiempo que no es un reducto underground para hacerse el interesante con su catálogo, sino una fuerza creadora tras la eclosión del escenario móvil. Rovio es tan independiente como Mike Bithell, para que nos entendamos. El problema es la visibilidad: ahora mismo la diferencia entre Activision y el futuro Jonathan Blow reside más en que la primera puede gastarse 30 millones de euros en marketing por juego y nuestro intrépido joven indi lanza su título a un mar de millones de aplicaciones. Pese a que cada día tienen más peso en medios, el problema se agrava cuando lo que intentan es acceder a plataformas grandes: publicar en Xbox Live o PSN o Steam lleva una pasta, y encima compartes espacio con los grandes. La respuesta de Valve ha sido Steam Greenlight: utilizar una comunidad cada día más potente y con más capacidad de decisión para revisar las propuestas de los Desarrollladores No Alineados. Su voz no sólo da publicidad interna a estos proyectos futuros, sino que el visto bueno (esa "luz verde" del nombre inglés) les facilita el acceso a Valve y el intríngulis de publicar en la gran tienda digital del PC.

Todo empezó en agosto del año pasado, con la entrada en marcha de Steam Greenlight: los indis ponían sus juegos a la vista del público, este votaba sus favoritos y un poco más tarde podía acceder a ellos desde la tienda. Todo bien sobre el papel, ¿no? .

La verdad es que no: el servicio fue un caos los primeros días, con infinidad de propuestas ridículas, obscenas, burlonas, por parte de gente que no tenía ninguna intención en sacar el juego sino en trolear a la comunidad y a Valve, tapando el acceso a los realmente interesados (por aquello del comer, entre otras cosas) en que su la gente pudiese ver sus propuestas. Valve tuvo que modificar todo sobre la marcha e introducir una cuota de envío: un pequeño cobro para espantar a los revientaforos. El dinero iría a Child's Play (la ONG videojueguil por excelencia). Todo bien, ¿no? No, porque la tarifa -vigente a día de hoy- es desmedida: unos 90 pavos, que no te garantizan en ningún momento que tu propuesta reciba el visto bueno o visibilidad o lo que sea. ¿El resultado? Valve desbloqueó otro logro entre la comunidad: la etiqueta de capitalistas que abusan de los indis.

> “Creo que es una vergüenza que Greenlight haya recibido tanta mala prensa inmerecida”
>
> Aaron Foster, Lunar Software

Arriba El 4chaneo ha errado el tiro en este caso: los creadores no están reprochando nada a los primeros fallos de Greenlight, pero sí destacando lo bien que les viene.

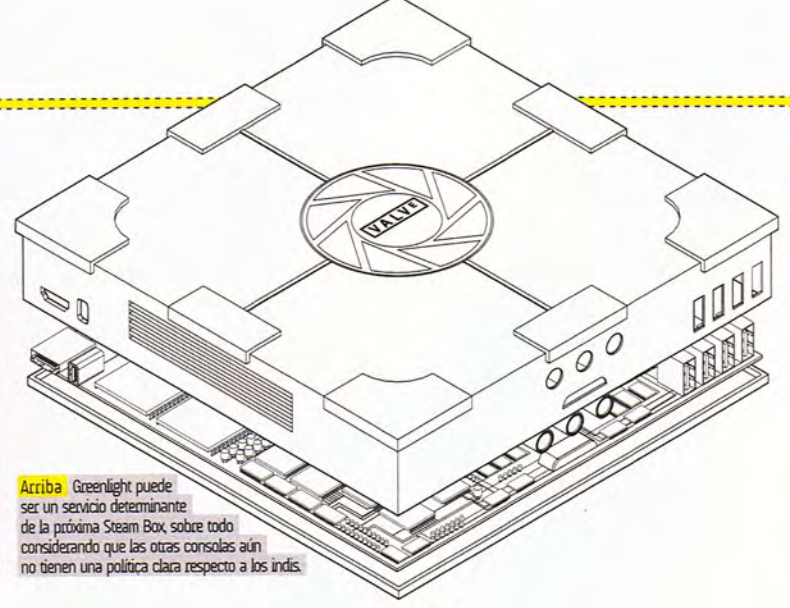
En últimas dieron otra vuelta de tuerca: los indis pueden mandar el concepto -no el juego- gratuitamente, para ver qué tal se recibe y si merece la pena dar el siguiente paso. El problema es que la comunidad de jugadores no olvida ni perdona fácilmente: el servicio ahora funciona bien, pero queda un cierto resentimiento hacia los primeros días. Y desastres como el de *The War Z* demuestran que todavía queda mucho camino por delante. Aunque aquí fuera el desarrollador el que abusó de los jugadores, a Valve le han llovido finas por la falta de controles y salvaguardas.

Hemos hablado con algunos de los creadores de la primera oleada de Greenlight para que nos den su opinión. Sam Reid,

Abajo *Dream* es una aventura de puzles en primera persona. Gracias a Greenlight ha podido conseguir financiación para continuar su prometedor desarrollo.




ROCKSTAR CONFIRMA EL LANZAMIENTO DE GRAND THEFT AUTO V PARA EL PRÓXIMO 17 DE SEPTIEMBRE



Arriba Greenlight puede ser un servicio determinante de la próxima Steam Box, sobre todo considerando que las otras consolas aún no tienen una política clara respecto a los indis.

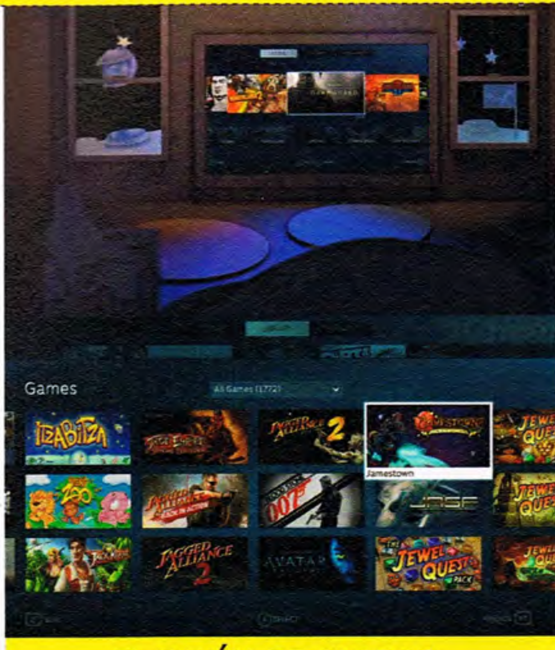
de HyperSloth (www.hypersloth.co.uk), desarrollador de *Dream*, pone un poco de sentido común en todo esto: "Creo que se ha llevado una mala prensa inmerecida: es un servicio genial para los indis, da la oportunidad de enseñar lo tuyo y, con suerte, llegar a una de las mejores plataformas del mundo".

Chris Hunt, creador de *Kenshi* en Lo-Fi Games (www.lofigames.com), también alaba el servicio: "No puedo decir nada en contra pero, siendo honestos soy el que más partido le ha sacado. Tenía un juego listo, fui el primero en llegar y el primero que recibió el visto bueno. Creo que Greenlight es algo genial, que ha permitido a los indis el acceso al mercado de masas". Y Aaron Foster, miembro del equipo de desarrollo de Lunar Software (www.lunar-software.com) detrás de *Routine*, también defiende a Valve: "Me parece vergonzoso que Greenlight haya recibido tanta leña sólo por intentar arreglar todo lo que no funcionaba en su plataforma".

Y, APARTE DE esa respuesta general de 'es tan bueno como útil', también hay otra loa a Valve: que les tratan bien, algo a lo que no están acostumbrados en ninguna otra plataforma. Hunt lo explica: "Me preguntaron una fecha aproximada de salida y les dije que un año, tal vez dos. Y su respuesta fue, 'vale, tranquilo, no tengas prisa, avísanos cuando estés listo'." Foster también alaba esa comprensión: "a *Routine* todavía le queda mucho desarrollo y Valve nos está apoyando en todo hasta ahora".

Pero lo que más interesa a los indis es la visibilidad potencial que da Steam, algo que señala Ash Sidebottom de HyperSloth: "Casi todos nuestros fans ahora mismo vienen directamente de Greenlight, así que tenemos que agradecer a la Comunidad el momento que estamos viviendo". Hunt pone en cifras el efecto Greenlight: "A pesar de que estoy vendiendo una alpha, las ventas se multiplicaron por 15 en el primer mes, y ahora más o menos andan por la mitad. No he salido casi en medios, pero esto ha sacado la empresa adelante."

Foster tiene un aviso para los futuros contendientes: "Lo importante es tener contenido para llamar la atención". Al que se une Hunt: "No lo mandes hasta que no tengas algo: el proyecto solo no dice nada. Asegúrate de tener capturas o un vídeo. Porque en Greenlight, hablas con los jugadores".



EL SALÓN DE GLADOS

→ Big Picture invade las televisiones

EL CES convirtió los rumores de la Steam Box en un futurible cercano, con Gabe Newell asegurando que este año piensan vender su propio cacharro basado en Linux para meter Steam en el salón. Mientras llega la GDC de marzo, donde sabremos más, ya podemos probar en condiciones su principal arma para escapar del ratón y el teclado: Big Picture, la interfaz para televisiones de alta definción que el propio Newell ha señalado como clave para todo el proyecto. Para los usuarios avanzados que hace tiempo que tienen el PC enchufado al HDMI es poco más que un botoncito que permite manejar Steam con un pad inalámbrico, pero la confluencia con los nuevos servicios de la Comunidad (el último, Guías, un FAQ integrado en la interfaz para cada juego) apunta a lo evidente: que en Valve están cambiando todo lo que ofrece Steam de cara a la nueva máquina... Y a una nueva forma de vender juegos.

VIDA EXTRA

> CACHARROS



WII MINI

Somos tan adictos a un hardware bonito que nos planteamos formas de importar esta versión de la consola sin que nos sajen aduanas. No entendemos por qué Nintendo decidió regalar a los canadienses está maquinita que huele, se toca y se ve como si tuviera 30 años. Entendednos, si queremos una Wii a estas alturas, no es para jugar, aunque valga 99 dólares.

> DESCARGA

CAPCOM SIGUE CON EL CUMPLEAÑOS DE MEGA MAN, AUNQUE SEA 2013

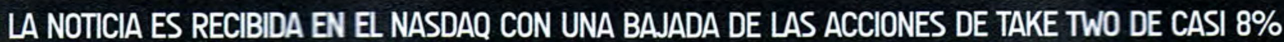
Los dueños de una 3DS tienen que estar dando gracias a los dioses por su elección de plataforma: tras ese *Street Fighter X Mega Man* que nos recordó que la ex mascota estaba de aniversario, Capcom ha anunciado seis de sus entregas para la eShop. Empezando por lo más gordo: *Mega Man 2* para el 7 de febrero.

> JUEGO



STAR COMMAND, A PUNTO DE CARAMELO

Llevamos tiempo hablando de *Star Command*, pero tras dos Kickstarter parece que esta mezcla entre *Game Dev Story* con *Star Trek* y *X-COM* de bello pixelazo estará en nuestros móviles en breve. Si todo va bien, cuando estéis leyendo la revista debería estar disponible en iPhone y Android.







Ninja Gaiden 3: Deshaciendo el estropicio

→ El productor Yosuke Hayashi y el director Fumihiko Yasuda nos hablan de la versión Wii U

La guantada ninja que se comió el Team Ídem por parte del público con su estúpida propuesta posItagaki les ha llevado a crear una entrega para Wii U más cercana al espíritu de la serie entre disculpa y disculpa. Con casi todo modificado y un puñado de nuevas características que aunque huelen agrio, huelen a *Sigma* (cooperativo con Ayane), por lo menos supone el primer intento de vender un port de Wii U que justifique precio incluso para los que hayan jugado el original. "Revisamos casi todo lo que se publicó y dijo sobre *Ninja Gaiden 3* y nos quedó bastante claro lo que la gente espera de un juego de la saga no es lo que ofrecimos", admite el director Fumihiko Yasuda. "Cuando estábamos haciendo *Ninja Gaiden 3*, dedicamos demasiado esfuerzo a crear 'el juego que gustara a todo el mundo'. Así que para *Ninja Gaiden 3: Razor's Edge*, empezamos directamente con el plan de reforzar los aspectos únicos de la saga, sin concesiones".

Uno de esos aspectos es el desmebramiento, que desapareció de las versiones de Xbox 360 y PlayStation 3 en favor de océanos de sangre que no aportaban nada. "Una de las características de la franquicia, lo que hace que la gente diga 'Esto es un *Ninja Gaiden*' es, según el público, las representación de la violencia, con mutilaciones y chorros de sangre como elementos indispensables", reconoce Yasuda. "Por supuesto, es algo que discutimos mucho antes de volver a meter, es una elección deliberada, no gore gratuito porque sí".

Es un buen paso por su parte, esa búsqueda de las raíces para encarrilar la saga. "Este año nos quedó muy claro lo que significa hacer un *Ninja Gaiden* y lo que los fans quieren", dice el productor Hayashi. "Y esperamos que esto suponga un futuro para Ryu más allá de *Ninja Gaiden 3: Razor's Edge*. Hayabusha es el ninja definitivo: merece volver".


DEAD SPACE™ 3
VENCE AL TERROR
18
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
Origin
VISCERAL
EA
A LA VENTA 7-2-13

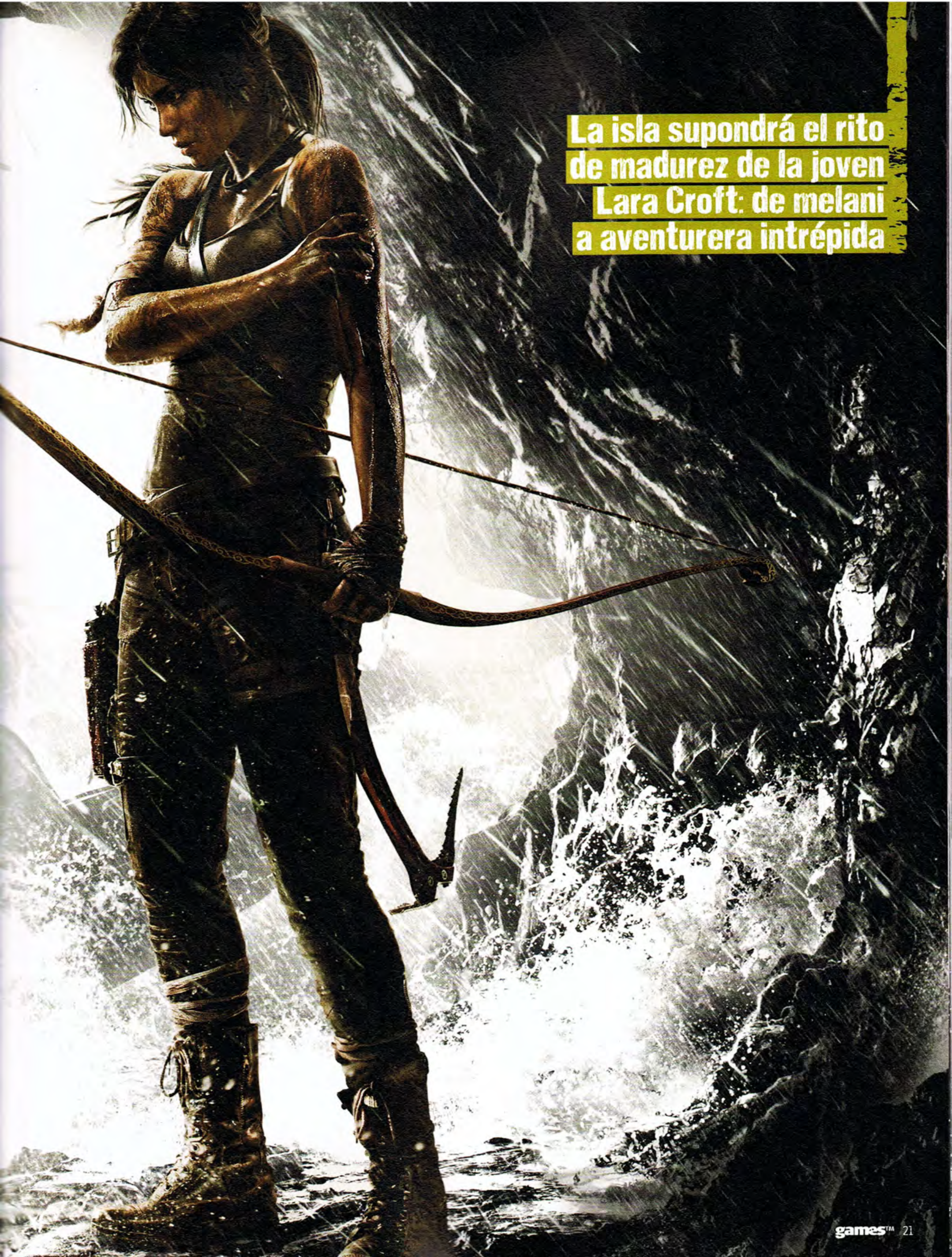


Di hola a la Jungla

Crystal Dynamics nos cuentan todo sobre la resurrección del personaje femenino más famoso de los videojuegos (y sobre su multi)

El entorno es protagonista activo de los tres grandes títulos que nos deparan los primeros meses de 2013. Por un lado, está la ciudad Columbia de *Bioshock Infinite*, de la que más te vale no caerte a no ser que hayas desayunado cavorita. Por otro, muchos ya habréis comprobado que en *DmC* los escenarios están tan empeñados como los demonios en partirte la cara y arruinarte el paseo. Y, por último, tenemos una isla salida de las pesadillas de Lindelof, donde los Otros y los monstruos quieren acabar con la niñata protagonista, capaz de acumular roña y heridas, mediante un guión coherente.

De hecho, la escritora principal del nuevo *Tomb Raider*, Rhianna Pratchett (que cada día es más reconocida por su propio talento antes que por el lastre de su apellido), enfatiza mucho que el propio pijerío de Lara le ha dado las herramientas necesarias para sobrevivir a la isla. "Lara es un producto de las *public schools* británicas [NdT: pese al nombre, son las nueve escuelas más exclusivas y caras de Inglaterra], igual que yo o que Camilla


La isla supondrá el rito de madurez de la joven Lara Croft: de melani a aventurera intrépida

Parker-Bowles, y parte del programa incluye el tiro con arco y con armas de fuego" (Apostamos a que el dato de que la mujer del Príncipe Carlos está entrenada para matar no lo saben ni nuestras compañeras de Cuore: aprende cultura popular con los videojuegos).

Pero nos estamos adelantando. Hace un par de meses ya os dejamos una previa en la que contábamos el cambio de género que supone el relanzamiento: *Tomb Raider* ha añadido mecánicas roleras y más de dos gotas de survival horror a su concepto original de aventura de acción plataformera. Pero como nos quedamos con ganas de más, nos hemos ido a visitar a Crystal Dynamics en exclusiva para hablar con sus desarrolladores y probar el polémico multijugador. Hasta que salga el juego a principios de marzo no vais a encontrar tanta información en ninguna otra parte.

primer nombre que sale a relucir. En parte es injusto porque sí, es la conejita Playboy de todo esa tendencia, pero había otros casos, muchísimo peores".

No, la nueva Lara es joven, novata, pijilla, recién salida de la universidad y obsesionada con encontrar en compañía de sus amigos y colegas el reino perdido de Himiko. En el capítulo que probamos en la previa (y que es más o menos el mismo que ya lució en el pasado E3), la historia arranca con el naufragio de su expedición en una isla perdida del Pacífico (más cercano al tono cuasimístico propio de sus primeras arqueologías que a cierta serie de televisión) tras el que Lara comprobará que está rodeada por la avaricia de los egoístas y la tiranía de los hombres malos antes de que el tutorial la escupa sin contemplaciones al interior de la isla. Sola, herida, hambrienta, aterrada. "Si la mostramos como un ser vulnerable no es debido a su condición de mujer", afirma Pratchett, "sino porque sólo tiene 21 años y le toca depender de sí misma en un entorno hostil y salvaje al que no tiene ni idea de cómo enfrentarse".

Hay límites morales que Lara no cruzará: olvídate de Far Cry 3.

Recapitulemos: Lara Croft ya no es esa tipa dura, ese Indiana Jones con cromosoma XX que concibió Toby Garth para convertirse en la antiheroína de los 90; y mucho menos el par de tetas en el que se fue convirtiendo con cada lamentable entrega de aquella década, clavada en nuestra memoria como una burda objetificación sexual. En la nuestra y en la de Rhianna Pratchett: "Cuando se discute la ultrasexualización de los personajes femeninos en el medio, Lara siempre es el

Pratchett y la escritura

"Los estudios tienen que contactar antes con los escritores. Tienen que establecer cuanto antes los canales y la frecuencia de comunicación entre estudio y escritor. Por otro lado, los guionistas tienen que aprender qué pedir, con quién hablar, si van a tener contacto con los diseñadores de niveles, todo eso. A mí me funciona pelear y trabajar cara a cara con los desarrolladores, dejarlo todo claro e irme a mi madriguera hobbit y escribir a mi ritmo... Separa a los escritores de los desarrolladores y el juego sufrirá las consecuencias. Le ha pasado a todos los guionistas que conozco, que se quedan con la sensación de que su texto es poco más que crema pastelera adornando la tarta jugable".



Sus desarrolladores son muy conscientes de la apuesta que han tomado con el personaje al quitarle ese aura de autoridad resoluta de la vieja Lara. "Claro que había un riesgo implícito: estamos mostrando a un personaje femenino icónico y capaz en una situación donde no tiene el control ni las fuerzas, donde se siente insegura y asustada, para un público que sólo está acostumbrado a jugar con mujeres muy duras", dice Pratchett. "El riesgo era tal que no todo el mundo estaba seguro de que fuera a funcionar, había mucho ruido sobre cómo estábamos destrozando a Lara. No la hemos destrozado, la hemos rebobinado hasta el punto de que todas las cualidades de Lara Croft, Saqueadora de Tumbas, están ahí, pero enterradas, para que puedan ir apareciendo durante el juego y que ella pueda descubrirlas en su interior al mismo tiempo que los jugadores".



Así que esta neo-Lara no es una intrépida exploradora; no sabe cómo cargarse un tiranosaurio y se mancharía las bragas



Crystal Dynamics cita a *The Legend Of Zelda* como una de las influencias del relanzamiento.

Aunque esta vez no nos encontraremos con un dinosaurio, las peleas con jefes finales siguen siendo parte esencial de las aventuras de la asaltatumbas.

Pratchett y la primera Lara Croft

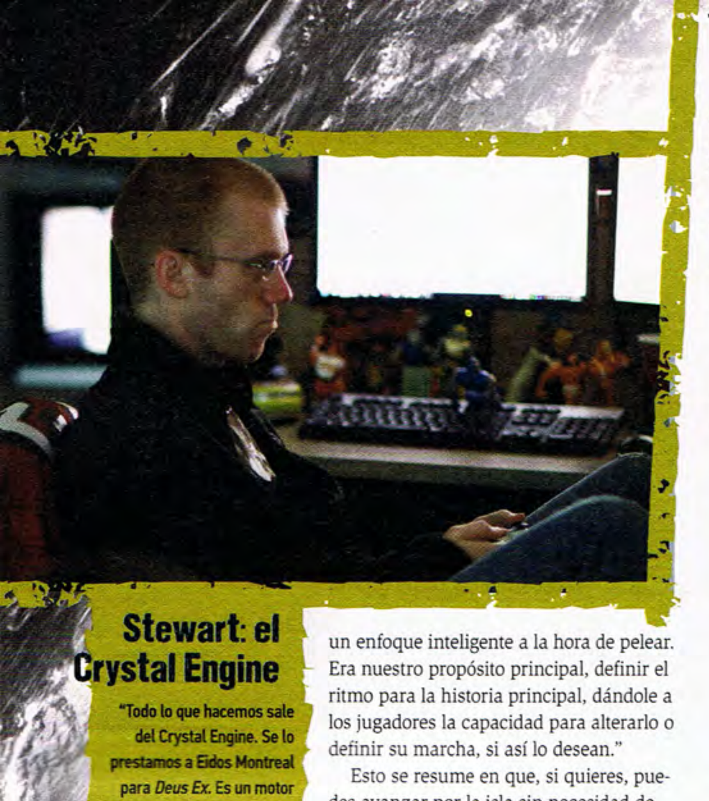
"Se convirtió en un icono que traspasó el juego. Mi madre sabe quién es. Su imagen tetuda se clavó en la memoria del público. Se convirtió en una caricatura: la recordamos como un par de tetas enormes, dos pistolas y acento británico, no como un personaje. Porque es un icono, y estos son visuales. Supuso un reto enfrentarse a esa imagen, al rostro de Angelina Jolie, y a su relevancia como Primera Heroína de Acción."

si se topase con uno. Y, aunque el juego trate sobre sus orígenes, no es ninguna superheroína, como bien nos explica Noah Hughes, director creativo de Crystal Dynamics: "La concibo como un ente real, como un personaje creíble, con los pies en el suelo. Y sí, los superhéroes pueden ser ambas cosas, pero cuando piensas en el término no son las primeras que te vienen a la mente. Ella es del todo extraordinaria, pero confío en que también sea creíble"

Sin embargo, Lara no va a pasarse al lado oscuro de la isla, como el Jason de *Far Cry 3*: "Hemos manejado al personaje de tal manera que sus motivaciones sean cercanas al jugador", dice Hughes. "En última instancia, hay una oscuridad que no va a traspasar. Era uno de nuestros objetivos con el primer capítulo: no soltarla directamente en medio de la acción, sino asegurarnos de que sus actos vengan motivados por su personalidad, que nada de lo que haga sea ajeno al jugador". En este sentido, el periplo de Lara es bastante lineal: los jugadores pueden explorar la isla, pero el equipo tiene el control sobre la historia y su desarrollo.

Tampoco es que toda la historia vaya a contarse desde el punto de vista de Lara: en un momento dado encontrará la videocámara de su secuestrada amiga Sam, repleta de flashbacks sobre la expedición y el día a día en el barco, aportando trasfondo y personalidad a los secundarios. Incluyendo al jefe de la misma, un arqueólogo de segunda llamado Whitman al que la Lara actual le habría aguantado media impertinencia. De paso, la isla también está sembrada con los diarios de sus habitantes, presentes o pasados, desde los compañeros de Croft hasta soldados medievales e, incluso, memorias de los habitantes del reino de Himiko.

Pero, aunque Crystal Dynamics controle la narración, el jugador es que el que decide cómo avanza, entre combates, sigilo, plataformeo y puzles. "No hemos puesto límites absolutos entre mecánicas", explica Hughes. "Se difuminan: a veces resolver un puzle tiene que ver más con las plataformas, etcétera. Hemos intentado aderezar cada parte con toques de las otras. Incluso en combate, donde buscamos la que funcione como un puzle de acción, que puedas tener





El arsenal de Lara evolucionará según recorra la isla. Aunque lo más importante será que mantenga y mejore sus propias armas, no importa cuánto hierro recoja de los malos.

Square Enix no ha escatimado en recursos para que el relanzamiento compita por un puesto en el trono de las superproducciones modernas: el lugar natural de la franquicia.

Stewart: el Crystal Engine

"Todo lo que hacemos sale del Crystal Engine. Se lo prestamos a Eidos Montreal para *Deus Ex*. Es un motor orgánico, que puedes desmontar y reconstruir dependiendo de lo que necesites. Lo creamos para *Legend*, pero pensando en el futuro, en 10,15 años. *Deus Ex* era un juego totalmente distinto y mira: el motor es sólido, aguanta todo. Para *Tomb Raider*, necesitábamos que el movimiento fuera fluido, y que la iluminación y el clima tuvieran mucho peso. El motor se rehizo con eso en mente. Para el próximo proyecto hemos metido a 15 tíos a desmontar y reinventar el motor. Que cuando acaben será el Crystal Engine igual, pero quién lo diría viendo que queda irreconocible de un juego para otro."

un enfoque inteligente a la hora de pelear. Era nuestro propósito principal, definir el ritmo para la historia principal, dándole a los jugadores la capacidad para alterarlo o definir su marcha, si así lo desean."

Esto se resume en que, si quieres, puedes avanzar por la isla sin necesidad de mirar atrás; o bien volver sobre tus pasos en busca de todos los objetos y secretos que esconde. "A los jugadores de largo recorrido nos cuesta no fijarnos en la belleza estructural de juegos como *Zelda*", expone Hughes. "Esa forma de mostrarte partes que aún no puedes resolver y a las que vuelves después... Que el juego te diga que eres incapaz de superar un obstáculo para luego llevarte de vuelta al mismo cuando ya eres capaz y mejor... El desarrollo de Lara es uno de los aspectos más importantes del juego, y esta es una forma de expresarlo".

Al avanzar, el juego nos descubre unas hogueras que, como en *Dark Souls*, nos sirven de base: en estos campamentos podremos subir de nivel, mejorar nuestro equipo y viajar entre puntos. El sistema de mejora de equipo depende de una mezcla entre materias primas y chatarra obtenida por igual de enemigos, la caza de animales y los cofres que encontramos explorando. Mientras que la experiencia tira por tres ramas -Superviviente, Cazadora y Luchadora- que operan a modo de clases de personaje. ¿Es otro paso más hacia esa fusón plena de acción y rol que hemos vivido esta generación? Posiblemente, y mucho más efectiva en Lara que en Jason, por poner un ejemplo reciente.

En paralelo, Lara también desarrolla su propia historia de violencia. Cazando animales, primero (en teoría para comer; en la praxis para ganar materiales y experiencia) y, de ahí, nos enfrentaremos a la caza mayor del ser humano, en forma de los rufianes que han secuestrado a media expedición y cuyas intenciones hacia Lara rozan lo 4chanesco. O eso pensamos, porque sólo hemos visto hombres entre estos sosias de Los Otros, pero cuando le preguntamos a Karl Stewart, jefe de marca global de Crystal Dynamics, sobre féminas del mal, nos dice que "tendréis que jugar más para descubrirlo".

Creció en contacto con la naturaleza, pero no de esa en la que la gente quiere matarte

Eso sí, a pesar de su educación, Lara llora cuando tiene que matar a su primer ciervo y se come un trauma entero cuando se defiende del primer hombre al que ajusticia. "Una cosa es que se haya criado en la naturaleza, y otra que de la misma salga gente intentando matarte", dice Pratchett.

Afortunadamente, la Croft cuenta con un mentor, en la figura del rudo escocés Roth, alguien en quien apoyarse -es un decir, el hombre está hecho unos zorros- cuando por fin le encuentra. "Necesita la ayuda de Roth, porque es el típico tipo que ha visto de todo y que sabe cómo reaccionar en cualquier situación" (y que, curiosamente, porta dos pistolas, como la Lara clásica). Roth trata de consolarla tras su primer enfrentamiento a vida o muerte con un grupo de matones, pero la respuesta nos deja picuetos y desvela lo que duerme en su interior: "lo que me da miedo es lo fácil que me ha sido matarles"

No es que sea una psicópata, es que se adapta a lo que la isla le exige, reprime lo que se ve obligada a hacer para sobrevivir. "Es su mentalidad, a partir de ahí no la verás llorar más", dice Pratchett "pero si lees sus diarios, te darás cuenta de que es muy consciente de que no puede pararse a pensar sobre lo que está haciendo. Si reflexiona sobre ello se quebrará y no podrá hacer nada más. Lo que hace es enterrar en lo más hondo de su psique sus actos e, incluso así, siguen pugnando por salir a la luz".

En la previa pudimos mejorar parte del equipo de Lara (arco, piolet, pistola, subfúsil...), pero Hugues salta hasta un capítulo mucho más avanzado en el que nos enseña cómo progresa nuestro arsenal, con cada arma evolucionando de su precario estado artesanal a un equipo decente que dotará a la asaltatumbas de nuevas habilidades y posibilidades de mejora. Cada artefacto contará con aproximadamente diez mejoras antes de adoptar su forma final.

Las oficinas de Crystal Dynamics en San Francisco albergan todo tipo de objetos relacionados con Lara, incluso de los tiempos de los juegos de Core Design.



Anatomía de la saqueadora

Ojos

El Instinto de Supervivencia permite canalizar al Batman interior de Lara, destacando objetos útiles y lugares de interés. El botín, vaya: es curioso que lo más importante cuando estás al borde de la muerte en la jungla sea el bling-bling.

Manos

Lara es una máquina de matar, sin piedad con los malvados ya sea disparando, estragulando con el arco o jugando a ser Ramón Mercader con el piolet. Pero ey, empezaron ellos. El árbol de Luchadora permite convertirla en la rival marrullera del Wei Shen de Sleeping Dogs: Lara no juega limpio.

Pupa

Tu primera acción deja una herida a Lara para el resto del juego. No va a cicatrizar bien.

Piernacas

Lara es incansable, capaz de trotar durante kilómetros, saltar de cornisa en cornisa, esprintar por edificios en llamas, dejarse el culo magullado tirándose cuesta abajo y escapando de trampas mortales: es el icono de Sudor Popular.

Cabeza

Lara, educada en el prestigioso Chelteham's Lady College, es una enciclopedia con patas de Historia Antigua. Es un placer ver cómo analiza los objetos coleccionables (con sus minijuegos propios para descubrir secretos), con esa combinación de descaro y conocimiento tan propia de ese profesor con sombrero que la inspiró.

Corazón

Lara es un ente más sociable que su contrapartida treintañera: aquí tiene amigos.

Tripita

La caza, que ha quedado como una mecánica de conseguir experiencia, logros y recursos, oculta los restos de algo más cercano al jarcorismo de New Vegas y otros rolazos despiadados de primera: la necesidad de comer para sobrevivir. Pero el jugador moderno necesita ver resultados visibles de sus acciones, suponemos.

Pratchett, sobre la mezcla entre mo-cap y animación

"La captura de movimientos está bien para reflejar el movimiento natural del cuerpo, pero para animaciones faciales siempre hace falta que alguien retoque el resultado. En cine el plano más barato es el de la cara de un actor hablando; en un juego siempre va a ser el plano más caro. Porque para conseguir una emoción fidedigna necesitas esa combinación entre captura y artista. Necesitas todos los elementos posibles a la hora de contar una historia como la nuestra: animación, la narrativa ambiental, mecánicas... Todo cuenta."



Pienso en ella como una persona real, capaz y creíble. Es extraordinaria, pero no es una superheroína

Stewart: nueva Lara

"*Tomb Raider* no puede limitarse a imitar lo que está haciendo la competencia si queremos que vuelva a ser un éxito. Durante 16 años hemos construido algo especial basado en tres pilares: exploración, puzzles, acción. Fichamos a gente cuidadosamente escogida de otros estudios, de *Assassin's Creed*... Para que cuando empezase el desarrollo, cada equipo del estudio se encargase de cada uno de los pilares del juego. Cada equipo estaba compuesto por un diseñador de niveles, un artista conceptual, un programador, un director creativo... Y durante preproducción cogían cada aspecto de forma individual, implementaban todo y volvían diciendo "Esto es lo que esta base del juego representa para nosotros". Así que cuando terminamos la preproducción, teníamos tres demos que exploraban cada aspecto del juego, concebido para el público de hoy. Juntamos todo para la demo del E3 de 2011 y empezamos el desarrollo."

Del mismo modo, los progresos de sus habilidades abren un abanico de combos y habilidades que dotan de profundidad al juego y mejoran todas sus habilidades, desde la recolección hasta el combate. Así, lo que antes era una mera esquiva se convierte con la experiencia en una contra aturdidora con meme incorporado "yo antes peleaba con Lara mano a mano, pero un día me hirió con una flecha en la rodilla". El último paso de esta habilidad no se anda con historias: la flecha la clava en la garganta. Muerte instantánea.

El arco, esa moda, también va adquiriendo trucos que nos hacen pensar más que está en la misma isla en la que se forjó Olliver Queen, sobre todo la capacidad de crear tirolinas con cable y flechas. Que ya nos indica algo importante: todas sus armas sirven tanto para combatir como para resolver puzles, con cada mejora abriendo áreas hasta ahora inaccesibles en nexos previos: hola, mazmorras clásicas de Hyrule. El juego registras el porcentaje completado de cada zona, a la que volver en cualquier momento mediante el viaje rápido que permiten las hogueras.

En las zonas que nos enseña Hughes también vemos más de ese maravilloso sistema de animaciones que impulsa el juego, con Lara huyendo -casi siempre bajo el control del jugador- de una tumba que se viene abajo, con cada paso un reto y un spoiler: deslizándose cuesta abajo raspándose el pompis, atravesando obstáculos con su sexy parkour y, finalmente, despeñándose de la cabina de un bombardero mientras intenta abrir un paracaídas de más de medio siglo que le permita descender hasta un castillo con el resultado más habitual cada vez que el escenario se pone en su contra: rompiéndose el alma contra los árboles y haciéndose pupa realista.

"En esa secuencia se le abre la herida que se hizo al principio del juego y las consecuencias son casi fatales", explica Stewart. Lara llega como puede hasta un helicóptero de rescate estrellado en busca del providencial botiquín, pero lo único que queda allí es un Zippo... La siguiente escena nos recuerda que el personaje nació inspirado por el cine de acción ochentero: pone al rojo una punta de flecha y cauteriza la herida como un Sly Stallone capaz de exhibir cosas humanas, como dolor. No es la única referencia directa a películas o series buscando la conexión con el jugador, pero ni son tan evidentes ni están forzadas. La narrativa del juego está muy bien llevada. "Son momentos pensados para erizarte el vello de la nuca", responde Stewart.

También la música, de Jason Graves (*Dead Space* y otros cien títulos), recoge influencias familiares. "Tiendo a fijarme en compositores clásicos como Tchaikovsky -autor de algunas de las melodías más hermosas jamás compuestas- o Stravinsky –un pionero a la hora de modernizar las armonías y emplear una orquestación creativa-. En resumen, tengo un gusto adquirido por el dramatismo de los rusos".

El tema principal se centra en -y surge de- la propia Lara. "Acaba de terminar la universidad y esta es su primera aventura", nos cuenta. "Aún es ingenua e inexperta, y quería que su tema reflejase estas ideas. Es simple, pero se te clava y puede emplearse de muchas formas. Aunque mi favorita es la interpretación original de piano solo que envíe a modo de demo del tema: es más básica y vulnerable."

La isla, musicalmente, también está considerada un personaje, tiene su propio tema único, igual que Roth, Mathias (ojo con él) y otros nombres, demostrando su importancia en la historia. "Cada pieza está influida por el resto y se alimenta de la historia. Por ejemplo, el tema de Lara, que empieza como una melodía de pocas notas, se ve influenciado más adelante por la música de Roth, su mentor. Al final del juego te das cuenta de que sus notas forman parte del tema completo de Lara".

Y, aunque estos detalles nos confirman que el modo para un jugador es esa joya que llevamos meses intuyendo, la razón por la que estamos en las oficinas de San Francisco de Crystal Dynamics es para probar el multijugador de *Tomb Raider*, anunciado por sorpresa y novedad absoluta en la saga madre. ¿Que por qué existe? Por una doble razón: por un lado el sistema de combate les parecía redondo y fácilmente exportable a un entorno competitivo; y, por otro, cuando hicieron el cooperativo de esa cucada que es



Tenemos bastantes personajes donde elegir, aunque lo que determinará la "clase" serán tres elementos: facción, equipo y habilidades.

¿Qué podemos esperar del multijugador? Con sólo cinco mapas, lo diremos bien claro: packs de niveles en forma de DLC, en breve.

Lara Croft Y el Guardián de la Luz descubrieron que su motor podía manejar tranquilamente un buen código de red. La parte que nos deja un poco cabizbajos es que hayan optado por el tiroteo directo en vez de algo con más personalidad. Le hicimos la coña a los desarrolladores y todo: que pensábamos que si *Tomb Raider* se pasaba al multi algún día, sería para hacer cronos de expolio y plataformeo de tumbas, a lo *Trials Evolution*, en vez de combate malote. "Por mucho que nos gustaran ciertas ideas que venían del modo para un jugador" explica Hughes, "no terminaban de encajar en el multi tanto como yo hubiese deseado. Además, la atmósfera de un jugador, supertensa y envolvente, no combina con un estilo de juego más ligero y alegre, se lo carga. Y también descubrimos gracias a *El Guardián de la Luz* que los puzles cooperativos funcionan pero que no aportan nada a la rejugabilidad y es un género que dificulta el entrar y jugar directamente. Si quieres puzzles e inmersión, tienes el modo un jugador; si quieres echar una partida rápida con colegas, el multijugador que hemos metido te lo permite. Considéralo un complemento del juego principal, un bonus del disco".

Todo esto de meter cositas para todo el mundo nos recuerda un poco a algo que ya hemos visto en otro Square Enix, *Hitman Absolution*: la obsesión por hacer que el meollo del juego sea accesible y familiar a todos los jugadores y dejar las mecánicas de verdad para el público objetivo. El problema es que se confunde familiar con 'tiros' y accesible con 'mátalos a todos'. Y así estamos, en un mundo donde hay subseres que ponen a parir *Dishonored* porque no lo entienden, pero el juego no les ha puesto obstáculos reales para demostrarles lo cortitos que son. Habría que recordar, tal vez, lo accesible y fácil que fue el primer *Tomb Raider* de Core, un juego que no es que fuera desagradable con el jugador, es que te pegaba y te quitaba la merienda.

El multijugador, de paso, no tiene nada que ver con la historia principal, aunque es algo que se consideró en sus inicios. "La idea es que llevarías a Lara en el juego principal y en algún momento los secundarios se irían de misiones, y ese sería el multijugador", nos cuenta Stewart. "Eso, sobre el papel, quedaba muy bonito. Pero obligaba a modificar la campaña para encajar el multi, algo que habíamos prometido no hacer. Así que nos cargamos todo sin dudarlo". También limitaba el propio multi, "porque podíamos tener un mapa divertidísimo ambientado en

El Instinto de Supervivencia se inspira sin tapujos en la Visión de Detective de los Batman de Rocksteady, pero aquí no será algo constante, sino puntual y de poca duración.

cierta zona, pero como los personajes nunca pasaban por ahí...", prosigue Hughes. "En vez de eso, decidimos tirar por un concepto más abstracto, ficticio, centrado únicamente en la mecánica. La idea original lo único que hacía era limitar ambos modos y robarnos narrativa, considerando todo el esfuerzo que nos pedía".

El multijugador que nos queda, aun así, coge bastante de la campaña, tanto en el diseño de la acción como en personajes. Hay dos facciones: los supervivientes, casi todos cogidos de la tropa de Lara y los escasos seres humanos majos que pueblan la isla; y los Solarii carroñeros, villanos pulp de los que no explicaremos más para no pisotear la trama. Lara está bloqueadísima como personaje jugable, por razones evidentes: su iconicidad de protagonista y, ejem, el teabagging con su cadáver, algo que no creemos que Square quiera ver en Youtube hasta tiempo después de la salida del juego. También influyen los cambios sobre la mecánica principal, porque los tipos del multi corren y trepan más rápido para dar vidilla al modo, algo que se notaría bastante más si Lara se mostrase literalmente con el paso cambiado. Cerrándola de inicio, e evitan unos cuantos problemas.

Cada jugador cuenta con las habilidades extraordinarias de la protagonista, desde su pseudovisión de detective hasta sus capacidades de asesinato silencioso. Cada facción, eso sí, cuenta con distinto equipo de partida y habilidades a desarrollar. El armamento consiste en hasta dos sets de arma pequeña, principal y lanzaalgo, entre los que alternar entre rondas. Los supervivientes cuentan de salida con una recortada, un rifle bastante preciso y un lanzagranadas de carga única mientras que los carroñeros se quedan con el arco, un rifle de asalto de precisión Orka y una granada incendiaria.

Los niveles esconden armas más poderosas, como un arco compuesto y una minigun. Lo cierto es que nunca pudimos acostumbrarnos a ellas, dado que te convierten en un objetivo inmediato, pero son tremendamente efectivas para la guerra psicológica: el fuego de supresión funciona como una puerta de plomo que cierra zonas del mapa y el arco compuesto hasta que cualquiera se lo piense dos veces antes de asomar la cabecita de la cobertura.

Aunque el arco es nuestra arma favorita de la campaña, en el multi fuimos incapaces de causar una sola baja con él. Es más, la única vez que cogimos el arco compuesto nos hicieron pedazos nada más tocarlo. Porque en el multi los beneficios de matar en silencio son menos efectivos que la capacidad de disparar mucho y muy seguido. Pero claro, hablamos de una sesión, con poco nivel y sin pillar la dinámica. En un par de partidas, en cuanto entren en juego las habilidades y la experiencia, la cosa cambiará bastante. Incluso poslanzamiento, porque Crystal Dynamics es consciente de que habrá que equilibrar todo en cuanto llegue a la comunidad. "Las armas son distintas en el multijugador, tienen una intención táctica. El rifle de francotirador está pensado para buscar terreno elevado y no moverse, igual que el arco", explica Stewart.

Las armas podrán mejorarse, aunque el multijugador sólo admitirá dos complementos por arma, al mismo tiempo y un ritmo de mejora más pausado para reflejar el tiempo invertido en el equipo con el que te sientes más cómodo. ¿Quieres que tu carroñero sea un titán a corta distancia? Bueno, una de las mejoras incrementa el daño tanto como reduce la precisión, y otra aumenta el tamaño del cargador para derrochar plomo sin problemas. Pero ese mismo rifle puede alterarse para la contrario: una mira que aumente la precisión y un apoyo que dote de estabilidad tanto para disparar a larga distancia como desde la cadera de forma fiable. Puedes guardar estas configuraciones de la misma arma en los sets que mencionábamos.

La forma de obtener mejoras es similar a la de la campaña, recogiendo chatarra. Ya sea mediante cajas, bajas enemigas o rondas ganadas, a los que sumar un tremendo número de logros durante la partida que dan recursos extra. Algunso recompensan la efectividad -machacar cuerpo a cuerpo a varios rivales seguidos- y otros, bueno, sirven como caramelito al niño que siempre muere, para que no llore y deje el juego.

Otro nivel de mejoras es el desbloqueo de nuevos personajes según vamos ganando niveles y chatarra. Por ejemplo, llegar a nivel 8 en el bando superviviente permite el acceso a un vejete con una pistola nueva. Los modelos son puramente cosméticos, pero el equipo que traen no. Y, de paso, sirven para que el

● Lo que más nos gusta de los niveles multijugador (y de la campaña) es su concepción vertical. Supone una diferencia notable con respecto a la competencia.

Stewart: por qué el desarrollo ha sido en Xbox

"Hemos desarrollado todo desde el principio directamente en Xbox 360, para que cada persona del estudio estuviese trabajando con la misma plataforma y remásemos todos en la misma dirección. A nivel externo, encargamos a estudios afines los ports a otras plataformas. Si diseñas en multiplataforma, te pasas dos de cada cinco días implementando cada cambio y novedad en cada consola. Nixxes, un estudio con el que llevamos trabajando 15 años, en cada juego desde *Legacy Of Kain*, conocen nuestro motor y nuestro estilo de trabajo. Tenemos tanta confianza en ellos como en Eidos Montreal."





● Como el relanzamiento vía "historia de origen" funcione, esperaos la misma moda en el medio con la que nos tortura el cine cada pocos años.

● Las tumbas-homenaje a los anteriores juegos de la saga aparecerán en forma de mininiveles secretos repartidos por la isla

rival se haga una idea de a qué tiarrón se está enfrentando. Lara pide nivel 60 y una montaña de recursos.

El juego vendrá con cinco mapas de partida y cuatro modos de los que sólo podemos hablar de dos y dejar a Stewart el resto: "Se trataba más de meter calidad en vez de calidad: cinco mapas bien trabajados y cuatro modos que resulten familiares para poder adaptarlos a nuestras mecánicas. La idea es coger Capturar la Bandera [aquí con rehenes], Dominación o Deathmatch por Equipos y llevarlo a nuestro terreno".

El deathmatch es bastante tradicional. Hasta ocho jugadores en extremos opuestos del mapa donde gana el primer equipo que acumule 25 muertes. Donde se notan las diferencias es en el diseño de los niveles, mucho más verticales que en la competencia, salpicados de nidos de francotirador, tirolinas de bajada rápida (o de ascenso tortuga suicida) y rutas alternativas de escalada. En uno de ellos encontramos una ametralladora posicional a mitad de nivel, tan tentadora como abierta a la lluvia de flechas. Y un elevador que recorre el nivel uniendo la cima con la base. La segunda innovación consiste en trampas, desde un fríemosquitos tamaño humano hasta lazos que te dejarán colgando cabeza abajo hasta que te liberes disparando a la cuerda a la altura del tobillo, si es que no te cazan antes... Esa trampa la pudimos ver en un nivel que transcurre en un puerto de submarinos japoneses donde encontramos la tercera diferencia: entornos letales. ¿Para qué gastar una trampa si un par de palancas pueden electrificar toda una zona?

Nos lo pasamos bien con el multijugador, pero nos parece una apuesta arriesgada por parte de Crystal Dynamics

El otro modo que pudimos probar es bastante más complejo y asimétrico, lo vimos en un nivel ambientado en un campamento de carroñeros. Los supervivientes tratan de recuperar botiquines de localización aleatoria y llevarlos de vuelta a un punto de entrega (también aleatorio), mientras el otro bando trata de conseguir 25 muertes. Los supervivientes pueden agotar toda la munición de su pistola al caer (hombre, el Segunda Oportunidad de Borderlands) y pueden resucitar a manos de colegas. Los carroñeros, por su parte, tienen que acercarse para rematarles y tienen el poder de convocar un vendaval de arena que impide ver nada a los supervivientes (incluso con la visión de rayos-Lara).

El multi es una apuesta: si sale mal, puede cargarse parte de la experiencia de la magnífica campaña. Si funciona, corren el riesgo de verse obligados a sacar uno con cada entrega, como ya aprendió a las malas Naughty Dog. "Alguna vez tenía que ser la primera.. Nosotros estábamos centrados totalmente en la campaña, pero el equipo de *Deus Ex*, que son fans de Lara y habían trabajado bastante con nosotros y nuestro motor estaban disponibles. No lo pensamos dos veces: era la oportunidad de meter multi en el ADN de la saga y de hacerlo bien. No significa que lo vayamos a hacer en cada juego, sólo que hemos visto una oportunidad, no una obligación".

Mientras, los bugs del control de calidad están casi a cero y en Crytal Dynamics ya se están moviendo mesas a lo Valve para reunirse en torno a un nuevo juego. A Lara la tienen casi a punto para el que puede ser su mejor título desde su primera aparición. Con o sin multijugador de por medio.



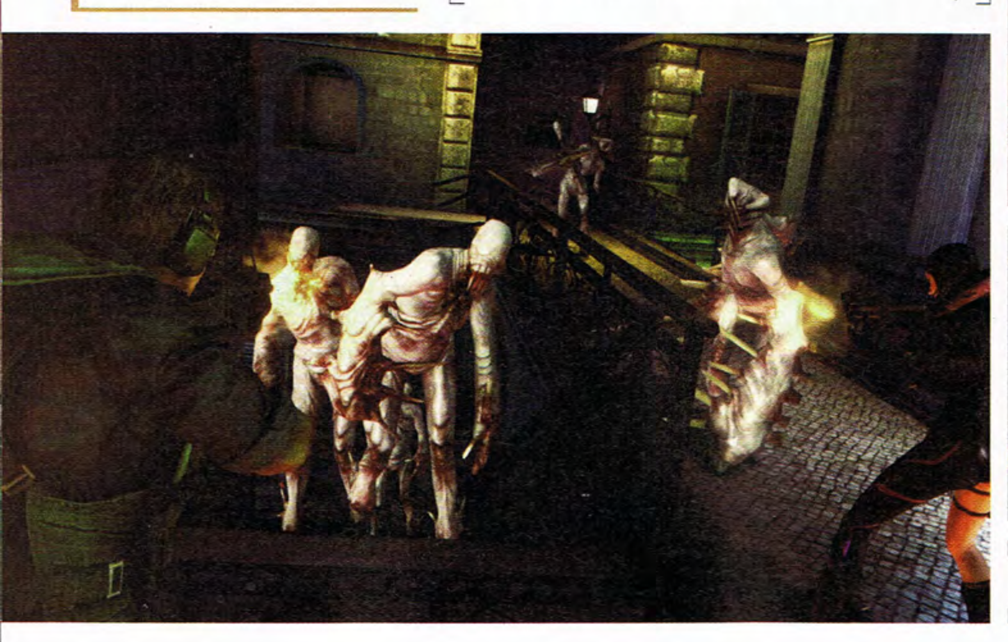


"La primera vez que presencié en acción la obra de Reflections comprendí que el reinado de Atari ST había llegado a su fin"
MARCOS "THE ELF" GARCÍA, DIRECTOR DE GAMES™
POR QUÉ
Shadow Of The Beast
MARCOS "THE ELF" GARCÍA GAMES™
Pocos títulos han influido tanto en mí como la grandilocuente obra de Reflections. Cuando apareció en el mercado todavía se libraba esa guerra mítica entre Atari ST y Amiga y, aunque todos sabíamos que la creación de Commodore superaba con creces las posibilidades del ST, la gran mayoría de desarrolladores se dedicaban a programar primero en Atari para luego realizar un port casi exacto en Amiga que, como mucho, mejoraba en sonido. Yo era un gran defensor de Atari ST, aun conociendo sus limitaciones, pero la primera vez que presencié el poderoso e indescriptible tour de force audiovisual de Shadow Of The Beast en acción comprendí que el reinado del ST había llegado a su fin.

EN AGUAS TURBIAS

AMBIENTAR BUENA PARTE de un *Resident Evil* en medio del mar, en un barco, puede parecer absurda, pero pensándolo bien: ¿qué tienen los barcos? Muchos pasillos. ¿Qué tenía la mansión y la comisaría de *RE1* y *RE2*? Efectivamente. Llevar la saga de vuelta al terror cutre y al no saber qué hay a la vuelta de la esquina, tras el cambio de enfoque hacia la acción en *RE4* y *RE5*, fue tremendamente bien recibido por los fans. O mejor dicho, por aquellos que tenían una 3DS. Desde luego, la elección de la plataforma no fue del todo acertada, pero funcionaba perfectamente en ella. Si este port da un petardazo, quizá devuelva la saga a sus pastos.

Arriba: El aspecto de Jill, desde *Resident Evil 3* a la actualidad, ha evolucionado de forma bastante peculiar, haciéndola tan irreconcible en *Resident Evil 5* como lo estaba Chris. Abajo: El combate cooperativo, que ahora es la piedra angular de la saga, estará presente en varios de los modos de esta versión HD. En 3DS no tuvieron demasiado éxito.





Arriba: Chris sigue con unos brazos más propios de un bloguero vigoréxico que de un soldado de fortuna. Pero claro, sin ellos no podría dar esos descomunales uppercuts que mueven piedras.

Resident Evil: Revelations

CONCEPTO ■ Lo mejor de la saga da un salto a las consolas de sobremesa, Wii U incluida, y a PC. ¿Qué podemos esperar de él?

A falta de ideas nuevas, reutilizar las que ya funcionan

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS3, 360, Wii U
Origen: Japón
Compañía: Capcom
Desarrolladora: Capcom
Lanzamiento: 24 mayo 2013
Jugadores: 1-2

Perfil de Resident Evil

No sabemos qué quiere Capcom de la saga, ni estamos muy seguros de que ellos mismos lo sepan; pero *Revelations* fue todo un acierto, del mismo modo que *Resident Evil 6* no ha sido todo lo que se esperaba de él. ¿Están rectificando su trayectoria de vuelta de vuelta a los orígenes de la saga? A saber, porque hemos oído eso de "volver a los orígenes" tantas veces como para desconfiar de todo.

Historial

Resident Evil 6
2012 [360, PS3]

Resident Evil: Operation Racoon City
2010 [PS3, 360, PC]

Resident Evil 2
1998 [PSX, PC]

Apogeo

Parece que Jill ha tenido la batuta en lo que se refiere a la saga. Fue quien empezó la saga en *RE1* y ella es quien parece destinarla a encaminarla de nuevo.

Decía hace no mucho un miembro de Capcom que no tenían intención de sacar remakes para Wii U, que querían centrarse en hacer cosas nuevas. Ja. Se refería a lanzamientos de juegos más actuales que el que nos toca tratar, como *Resident Evil 6* o *DmC: Devil May Cry*; pero no deja de ser irónico que poco más de una semana después estemos hablando del remake para todas las plataformas habidas y por haber, salvo Vita - otro clavo más en su tumba - del que es el mejor *Resident Evil* de terror de los últimos años. Porque es el único que ha pensado un poco en ser así, claro. *Revelations* fue una propuesta fresca y que, como ya tratamos en el número 2 de esta revista, ha animado a cierto sector dentro de Capcom para volver un poco al género que catapultó a esta saga en los tiempos de PSX y de los entornos renderizados fijos.

No nos engañemos: *Resident Evil* ya no es una saga de miedo, es una saga de acción con bichos que repugnan gracias a su diseño. Y aún así trata con cierto respeto una parte de su legado, el de lo cutre, el de la serie B, esa desvergüenza para unir en un mismo juego a un héroe norteamericano, a la hija secuestrada del Presidente de los EEUU y a unos pueblerinos que mutan en cuestión de segundos en una criaturas salidas del infierno que ríete tú de *La Cosa* o de la barba de Kurt Russell. Esta es la clave para comprender hacia dónde ha ido la saga: del miedo producido por la tensión y el momentum al horror que provoca lo asqueroso y lo deforme cuando se mezcla con el ser humano.

Esta idea, de las criaturas con cierta apariencia humana pero que se han transformado en algo diferente, no tiene que ver con esos zombis que 'simplemente' parecen personas muertas redividas. Hablamos de criaturas como los Lickers, los Tyrants y los Ganados. *Resident Evil* se ha centrado más en este tipo de monstruo para intentar mantener horrorizado al personal en sus últimos juegos. Y aunque la empatía con el pobre desgraciado al que le ha estallado el torso y le ha surgido un tentáculo con garras pueda llegar a incomodar por momentos, como es posible estallarle la cabeza con un escopetazo con suma facilidad -a él y a todos los demás tipos que vienen detrás- es imposible que se genere tensión, que es la auténtica base del miedo. En *Resident Evil 2* por supuesto que se podía matar un zombi de un escopetazo, pero no era tan sencillo: no había la misma cantidad de armas ni munición, ni un control estaba tan depurado, ni había una cámara subjetiva que ayudara a apuntar. Y todas estas 'carencias' producían un ambiente de tensión constante, en el que cualquier pequeño detalle podía dar miedo. Por eso el auténtico survival horror contemporáneo vive en *Dark Souls*, porque se basa en la inferioridad total del personaje con respecto al mundo en el que vive; y por eso hay que tomar los nuevos *Resident Evil* como lo que son: juegos de acción directa en los que se dispara a monstruos horripilantes. Desde esta perspectiva, *Resident Evil 6*, como sugerimos en esta revista, es un juego apañado y muy bien construido sobre los cánones del absurdo de la serie B, pero desde luego no es un juego de miedo.

> "Revelations sacará partido de Residentevil.net con contenidos una vez el juego sea comercializado"
> NOTA DE PRENSA CAPCOM

Resident Evil evidencia que los avances en la tecnología de los videojuegos deben tomarse con mucha perspectiva: poder hacer que Leon dispare, pegue patadas, salte y ruede no hará que el juego sea mejor ni dé más miedo. Y desde luego, convertirlo en un juego de acción puro y duro por culpa de las ansias de Capcom porque la saga venda más, no ayudan.

/// En medio de esta debacle, se encuentra *Resident Evil Revelations*, al que la limitación de la plataforma le permitió regresar a ciertas características de las sagas



■ Arriba: Bichos grandes y con las manos, más bien zarpas, muy largas, pero Jill no se deja sobar por semejantes asquerosidades. Mujer de verdad. Izquierda: No sabemos quién se encargó de diseñar estos monstruos, porque zombis no son; pero su piel blanquecina y sus garras recuerdan a los peores momentos del hentai japonés.







previas. No contar con la misma potencia que sus hermanos mayores le beneficiaba: podía permitirse volver a los pasillos y a la sensación de inferioridad frente al enemigo. Evidentemente, no puede renunciar al manejo más pulido ni a la cámara subjetiva ni a otras tantas cosas que lo hacen parecer un juego de esta década, pero equilibraba tan bien todos los elementos, clásicos y modernos, que el resultado era consistente en la mayor parte del juego. Que el mejor *Resident Evil* en años dé el salto a más plataformas es una buena noticia, pero no tan buena como lo habría sido que hubieran hecho un nuevo survival horror.

Podemos esperar de esta versión para PS3, 360, PC (y Wii U, que es la que más curiosidades podría incluir pero probablemente no hará), un mejor acabado de texturas, más suavidad en las animaciones y un control mucho mejor, porque en 3DS se echaba en falta el segundo stick analógico el 80% de las veces. En Capcom han prometido que se trata de una versión muy retocada, no un simple port, pero habrá que esperar a tenerlo en nuestras manos para juzgar eso. Elevar las texturas, puesto que el juego corría en el motor de *Resident Evil 5*, no debería ser muy complicado, pero no solo de eso vive el hombre. Hay otras pocas novedades, como un nuevo enemigo final que no han desvelado todavía, un modo de dificultad superior y unas cuantas mejoras en su particular modo horda, el modo Asalto, donde ahora también se podrá jugar con Hunk. La última clave es la relación que tendrá el juego con residentevil.net, una futura página web donde los usuarios ya pueden registrarse para obtener contenido extra antes del lanzamiento el 24 de mayo y que promete servir como centro de organización para diferentes eventos y como suministrador de contenidos adicionales.

Quizá lo mejor que se puede esperar de este relanzamiento es que triunfe y anime a Capcom a lanzar más *Resident Evil* centrados en los viejos ideales, porque haciendo juegos completamente centrados en la acción no terminan de tener el éxito que quisieran, ni entre sus fans ni entre la crítica. O ceden la franquicia, como han hecho con *DmC*, a un estudio que de verdad sepa hacer un juego de tiros -Cliff Bleszinski y su bocaza tenían algo de razón- o regresan a sus orígenes con algo por el estilo de *Revelations*, que tiene sus fallos, pero resultó refrescante.

"Que el mejor Resident Evil en años dé el salto a más plataformas es una buena noticia, pero no tan buena como que hubieran hecho un nuevo survival horror"



Porque nunca está de más meter un bicho aún más grande y feo, pongámosle también muchos pinchos y una forma absurda. Si algo sigue intacto en la saga es ese espíritu de lo cutre y de la serie B a la hora de diseñar entornos, personajes, enemigos y diálogos.



Lightning Returns: Final Fantasy XIII

CONCEPTO ■ Un mundo en sus últimos días y una heroína con la responsabilidad de salvarlo. Si es que una no puede echarse una siesta de 500 años...

¡Dejadme sola!

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Japón
Compañía: Square Enix
Desarrolladora: Square Enix
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Square Enix quiere terminar con su saga dentro de la saga que se supone que tiene otros dos spinoffs (uno de los cuales, Versus, lleva en desarrollo tanto tiempo como años de vida tiene PS3). Ahí es nada.

Historial del desarrollador

Final Fantasy XIII **2010 [360, PS3]**
Final Fantasy IX **2000 [PSX]**
Final Fantasy VI **1994 [SNES]**

Apogeo

Final Fantasy IX fue el último realmente grande de la serie. Y *Final Fantasy VI* es mejor que *VII*. Ya está, ya lo hemos dicho. ¿Objeciones?

De acuerdo, los dos *Final Fantasy XIII* eran, seamos claros, malillos. Y nos duele en el alma decirlo, ojo. Todos hemos crecido a la sombra de *Final Fantasy VII* y lo recordamos como un RPG puro, con un mundo que explorar y con momentos que han quedado grabados a fuego en nuestra traicionera memoria y que nos hace ver que, vaya, era un JRPG muy estático y con unas mecánicas de combate que, comparadas con otros juegos de la época e incluso anteriores, estaban bastante viejas. Pero era el juego de nuestra infancia, y ese es el motivo por el cual unos pocos incautos creen que es mejor que *Final Fantasy VI*, cuando no es así -a mi, trolls- y es precisamente la misma razón por la que la saga no consigue avanzar ni dar pasos importantes: está anquilosada en el pasado porque los fans comparan siempre los juegos presentes con aquellos que ya fueron.

Cuando Square Enix ha intentado hacer algo diferente, lo ha tenido que hacer con otros nombres, y así ha logrado resultados muy buenos en bastantes áreas. Ya lo hacía cuando solo era Square, y ahí tenemos *Parasite Eve 2* u otras joyas mucho anteriores, como *Chrono Trigger*, pero también hace no mucho, en PlayStation 2, con *Kingdom Hearts*, por ejemplo. Pero estas sagas nunca fueron *'Final Fantasy'*, no eran su saga estrella, la que vendía millones solo por llamarse así y la que tenía que mantener unas mecánicas muy concretas para que los seguidores no se revolucionaran y pusieran gallitos.

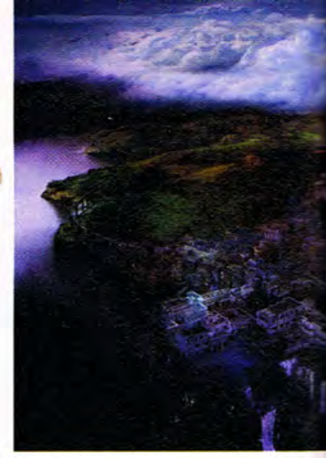
> "No sabemos si lo que lleva puesto Lightning es una armadura o un trikini, pero no somos quien para juzgarla"

Tomemos si no el ejemplo de *Final Fantasy XII*. Se trata del capítulo que más innovaciones hizo y que más trató de modificar los combates por turnos, volviéndolos algo más dinámico, donde el manejo del grupo dependiera no solo de la acción indicada sino también del terreno por el que avanzaba sin parar. Sin embargo, no dar el salto definitivo, intentar mantenerse en esa supuesta identidad de la saga que se ha mantenido durante años igual, lo lastró por tantos frentes que terminó por ser un maravilloso desastre, con ideas muy sólidas tremendamente mal ejecutadas y peor recibidas.



■ Arriba: La interacción con los ciudadanos está limitada, pero es importante encontrar las figuras clave en cada misión. Izquierda: Hay una nueva niñita en el juego, llamada Lumina, que recuerda bastante a Serah y que comparte peluquero con Lightning. No nos cabe la menor duda de que estará relacionada de alguna forma con alguna de las dos.







Aún así, la compañía lo sigue intentando, y tras dos capítulos recibidos con gruñidos por la crítica y con una comunidad de seguidores dividida entre 'queremos más de lo mismo' y 'queremos algo diferente', está *Lightning Returns*, la tercera entrega dentro de la subsaga de *Final Fantasy XIII*, que busca poner sobre su, esto sí es así, carismática protagonista todo el peso del juego, desprendiéndose de un equipo de personajes sin la presencia necesaria y poniéndola solo a ella en el centro de las batallas. Es decir, intentar que sea la Cloud femenina más que nunca.

El mundo en el que transcurre la historia, principalmente la ciudad de Luxerion, "de la luz y los rezos", como dice su epíteto; será otro protagonista más. No estamos muy seguros de cómo será la interacción con la ciudad y los otros tres continentes disponibles, pero por ahora ya hemos visto a Lightning bajando una farola como si fuera una barra de striptease...

Lo que sí está claro es que la exploración será un factor fundamental, la piedra angular de la aventura y que prácticamente todas las misiones y submisiones implicarán que nos movamos y mimeticemos con las zonas para alcanzar los objetivos mientras nos partimos el lomo con los enemigos de turno. En lo poco que hemos podido ver, se han mostrado misiones de recolección de objetos, algo típico, pero también otras de espionaje y sigilo que nos llamaron mucho la atención, sobre todo porque, aunque se hiciera todo bien, no era posible recabar toda la información necesaria para la misión y había que buscar alternativas con el escenario.

Todo esto ocurre en un mundo en declive al que solo le quedan 13 días de existencia, por su culpa además, ya sabéis. Cual *Majora's Mask*, el tiempo en este juego corre en nuestra contra, si bien no es ni mucho menos tan exigente como en el *Zelda*. Lighting cuenta con unos cuantos días para encontrar todo aquello que necesita para intentar salvar a las pobres gentes de dicho mundo. Y claro, el momento y el lugar serán clave para ello: no es lo mismo visitar un mercado en hora punta y con todo el mundo en la plaza que en media noche. Será necesario adaptarse y estar pendiente de todos estos detalles.

El combate es el otro punto fuerte del juego, claro. La evolución desde el primero hasta este no sabríamos si ha sido positiva, pues se pierden aspectos en favor de otros, pero sigue siendo un híbrido extrañísimo, a medio camino entre el combate por turnos

LA MODA JUVENIL

EL VESTUARIO INTERCAMBIABLE regresa tras *FFX-2*, y esperamos que para bien. Cada traje modifica las estadísticas de Lightning y van desde trajes futuristas a harapos más propios de un vagabundo/moderno que va al Nasti. Tras ver a muchos de sus personajes vestidos de Prada, nos preguntamos qué demonios les pasa con la ropa...

> "La exploración del mundo y de la ciudad de Luxerion será la piedra angular de la mayoría de misiones y submisiones de la aventura"

Arriba: Es interesante que algunas misiones propongan mecánicas poco habituales dentro de la saga, como espiar a escondidas a un grupo de soldados que marcha por al ciudad. Derecha: Los combates contra monstruos ocurren en los mismos entornos de la ciudad, aunque habrá un espacio limitado para moverse. Abajo: Los guiones y diálogos de los últimso *Final Fantasy* son una locura de dimensiones inimaginables. Esa manía de pensar solo en sueños, el destino y el honor se empieza a repetir ya demasiado...



Arriba: La ciudad de Luxerion, otrora jovial y llena de vida, está llena de gentes ensimismadas y conscientes de la imposibilidad de detener el final de su mundo. Lightning lo tiene todo en contra en su misión, ni la gente se molesta en hacerla caso.

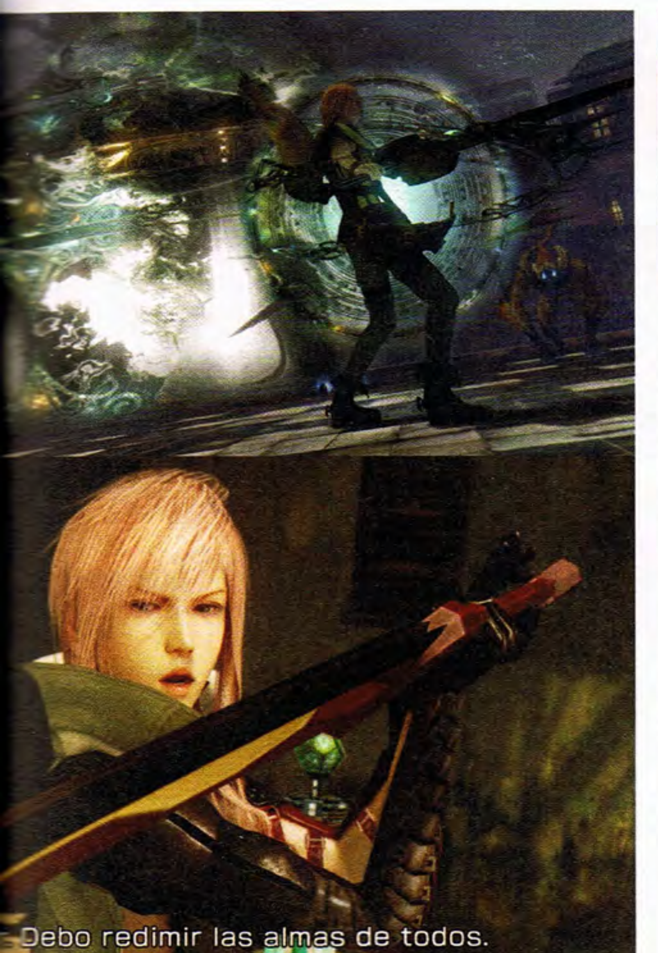




LOS ULTIMOS 13 DIAS

EL MUNDO ESTÁ siendo influenciado por el caos desencadenado tras los eventos de *XIII-2*. Lightning se despierta en un mundo donde nadie envejece y al que le quedan 13 días de existencia y debe salvar a toda la gente que pueda de semejante tragedia. Por el camino, se encontrará con viejos conocidos, por supuesto.





Debo redimir las almas de todos.



y un ARPG. Lightning será el único personaje que manejemos. Contamos con todas las magias típicas de la saga, pero las habilidades han variado bastante. Es posible hacer varias guardias que, sincronizadas bien con el ataque enemigo, darán algo de potencia extra a la heroína, que en esta ocasión puede moverse libremente por el entorno del combate y que cuenta con tres formas de combate diferentes basadas en diferentes barras de energía. Estas barras se van agotando con cada ataque y será necesario combinar los tres tipos de forma efectiva para lograr el mayor daño sin que se resienta en especial ninguna de las tres barras. Esto, por fin, sí suena diferente.

/// *Final Fantasy XIII* es un víctima de todo ese legado que tiene detrás y de la incapacidad de Square Enix para pararle los pies a sus fans. La saga con el número más atractivo desde el *VII* cayó en la trampa del jugador cansino que no es consciente de que para volver a tener un buen *Final* es necesario despojarse del recuerdo de los anteriores y dejar libertad a Square Enix para hacer algo nuevo. El combate por turnos y las locas ideas de honor, destino y amistad japonesas quizá ya no encajan con una saga que siempre ha vivido de ofrecer un mundo enorme, con personajes muy diferentes y una historia entre el sintoísmo y lo distópico. Si Capcom tuvo valor para dar una saga agonizante como era *Devil May Cry* a un estudio occidental, quizá Square Enix deba hacer lo mismo, sobre todo ahora que posee los estudios de Eidos, aunque no tendría problemas para encontrar gente que quisiera hacer un *Final Fantasy*.



1 ANTE TODO *SimCity* será un título visualmente atractivo, que nos permitirá mover y acercar la cámara como nunca antes en la serie. También incluirá una opción para añadir filtros de imagen que harán las delicias de los fans de lo añejo y las fotos de Instagram.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Mac
Origen: EEUU
Compañía: EA
Desarrollador: EA Maxis
Lanzamiento: 7 de marzo
Jugadores: 16

Perfil del desarrollador

Will Wright y Jeff Braun fueron los fundadores de este estudio que, desde 1997, pasó a convertirse en una de las ramas de Electronic Arts. Sin duda son expertos en simulación creando auténticos fenómenos como las series *SimCity* y *Los Sims*, sin pasar por alto proyectos igual de interesantes como *Spore* o menos recordados como *DarkSpore*.

Historial

Spore **2008 [PC]**
Los Sims **2000 [PC]**
SimCity 2000 **1993 [PC]**
SimCity **1989 [PC]**

Apogeo

Con la profunda simulación de *SimCity 2000* y el tremendo éxito de *Los Sims 2*, Maxis consiguió pasar a la historia del videojuego

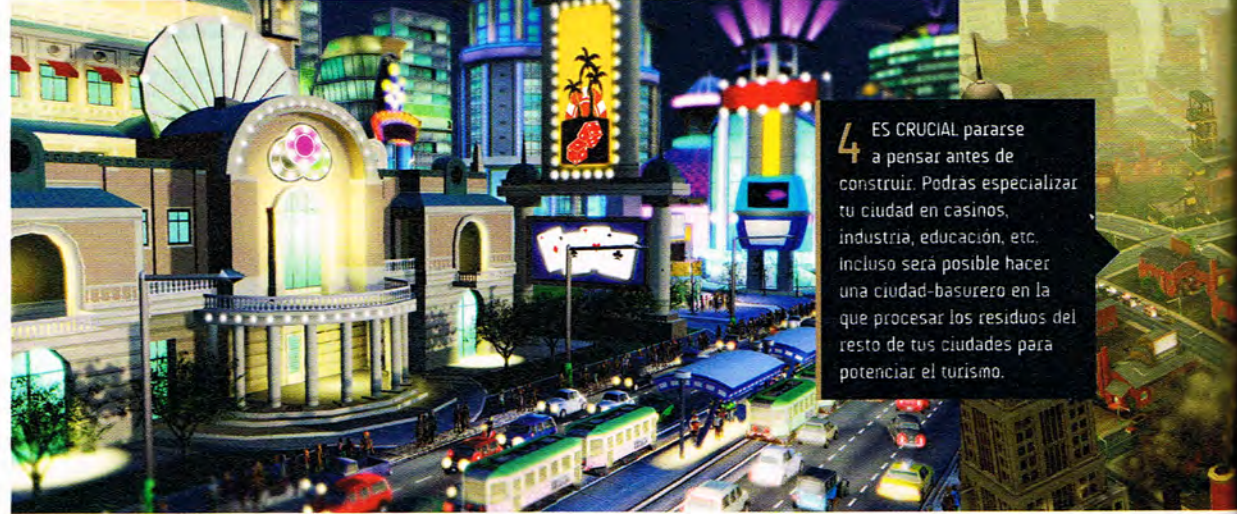
SimCity

CONCEPTO ■ La franquicia de simulación creada por Maxis y Will Wright vuelve con mejor aspecto que nunca y opciones multijgador

El destino de una región

Durante más de dos décadas, *SimCity* nos ha ofrecido la posibilidad de crear, gestionar y mantener utopías urbanísticas en solitario. No es de extrañar que Maxis haya decidido recuperar el título de simulación por antonomasia para ver cómo sería aquello de compartir los recursos y habitantes de una región o, por qué no, competir por ellos ¿Dejarse llevar por la codicia y arrasar con todo o cooperar con otros jugadores por un bien mayor? He ahí la cuestión. Este regreso no podría haber ocurrido en un momento mejor, con los periódicos copados de noticias sobre economías en crisis y ayuntamientos en bancarrota. Será curioso comprobar si somos capaces de hacerlo mejor que nuestros políticos, con un videojuego que ofrece herramientas tanto para construir ciudades realistas, como fantasías ecologistas o pesadillas industriales. Aunque *SimCity* obvia casi por completo la burocracia implícita a cualquier gobierno, sí que presta atención al equilibrio entre dinero, recursos naturales y calidad de vida, consiguiendo una simulación profunda que te hará perder la noción del tiempo mientras divagas sobre macroeconomía.

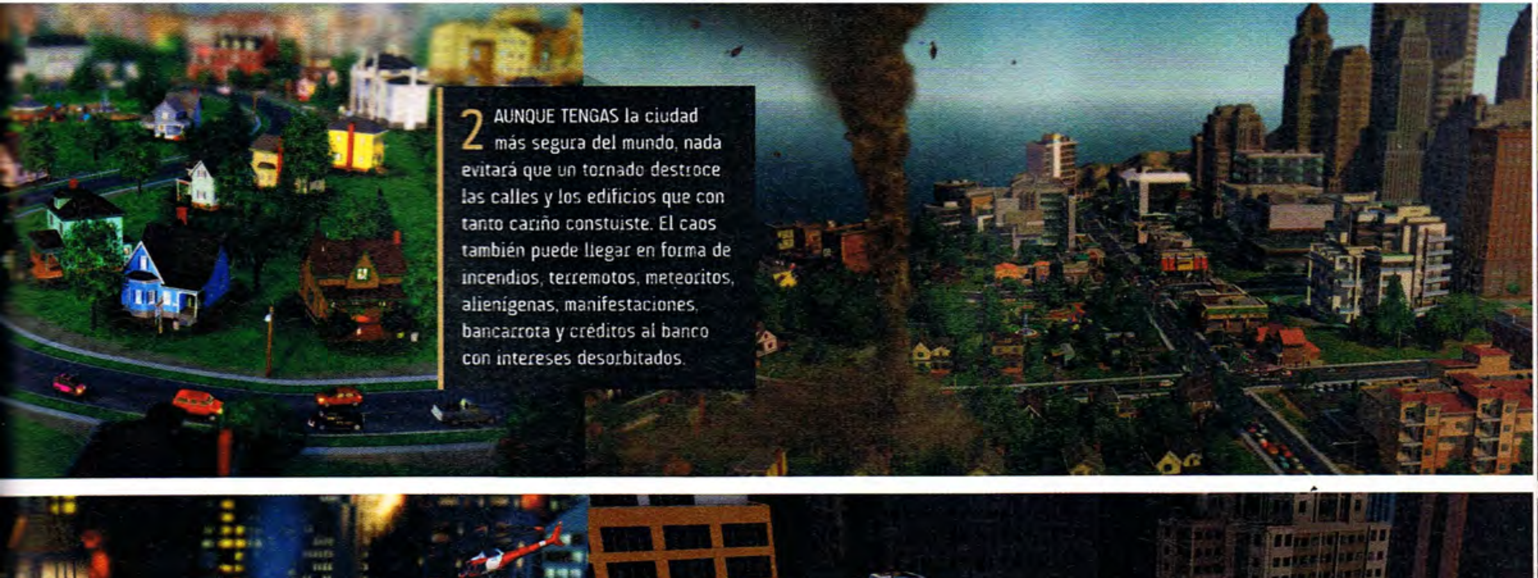


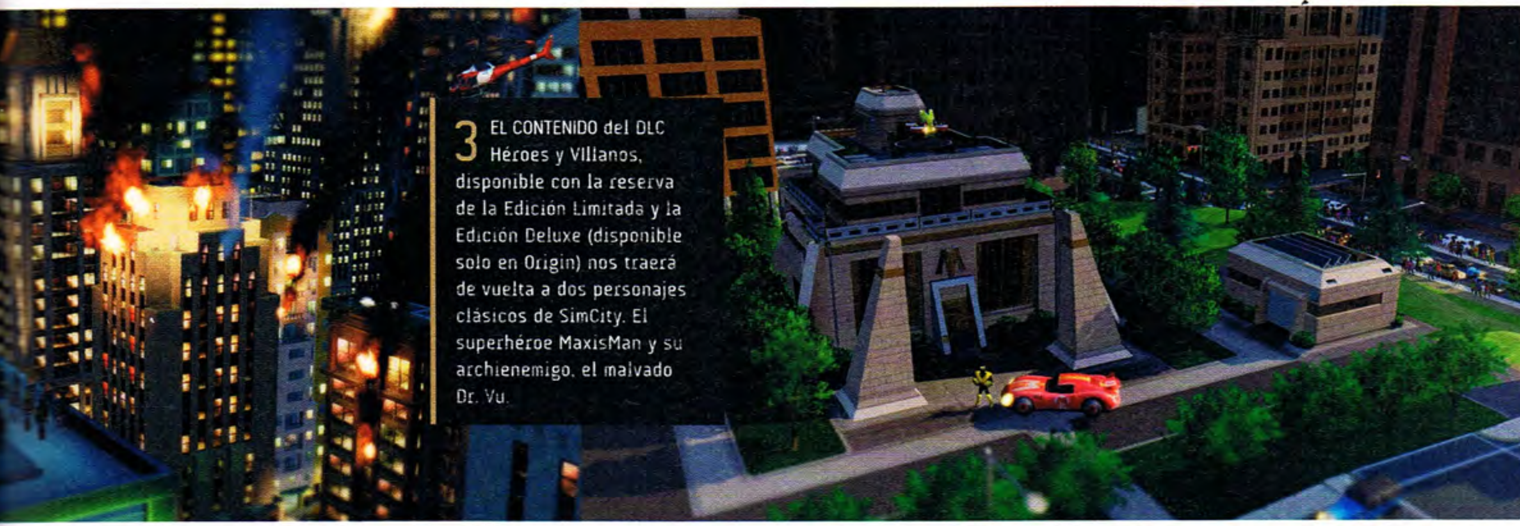


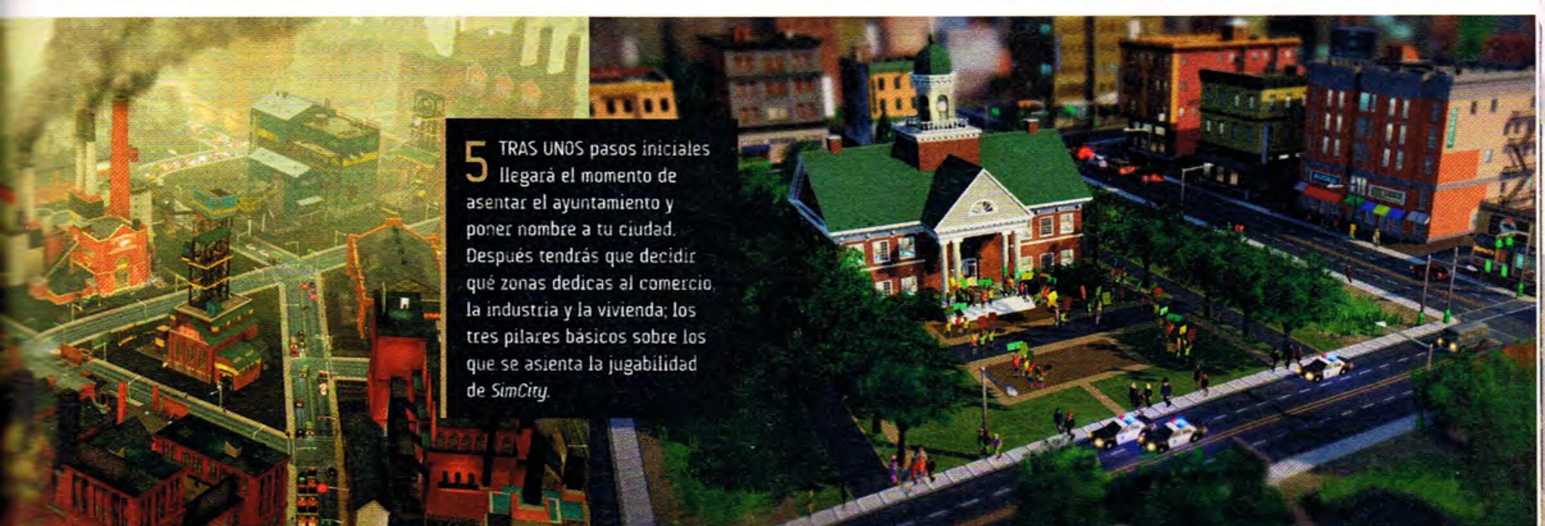
4 ES CRUCIAL pararse a pensar antes de construir. Podrás especializar tu ciudad en casinos, industria, educación, etc. incluso será posible hacer una ciudad-basurero en la que procesar los residuos del resto de tus ciudades para potenciar el turismo.



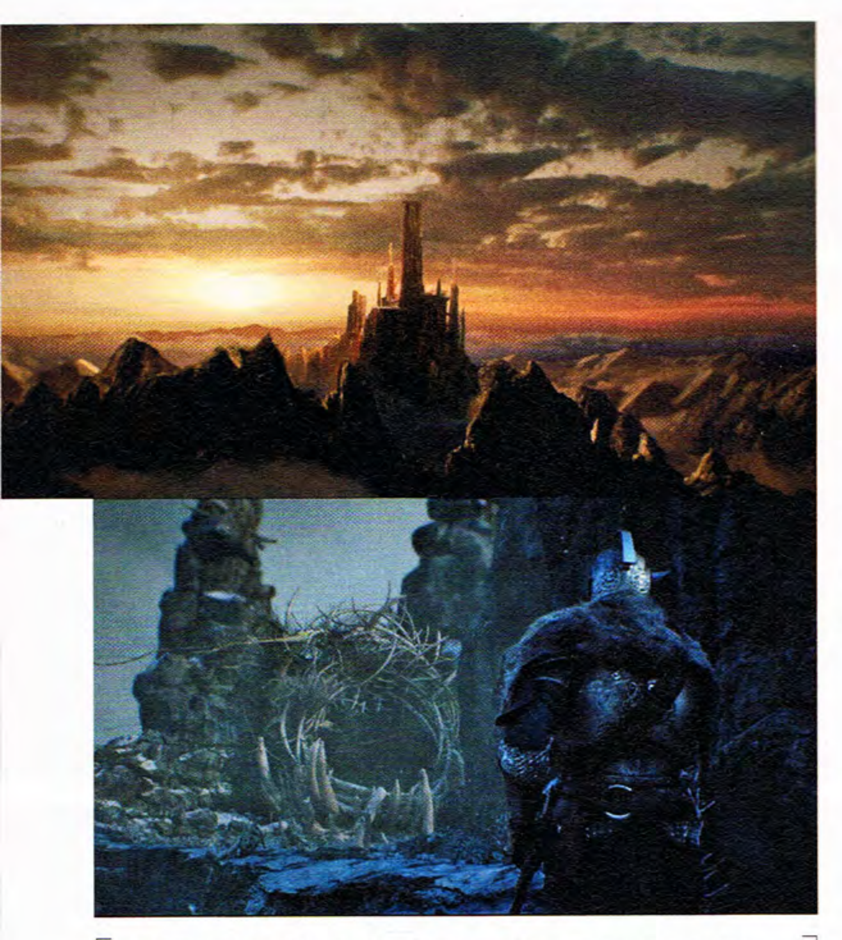
6 LO MÁS importante será saber qué está pasando en tu ciudad. Tendrás a tu disposición un gran número de capas de visualización de datos con las que podrás controlar el flujo de agua, de energía eléctrica, el transporte e incluso el crimen en la ciudad.


2 AUNQUE TENGAS la ciudad más segura del mundo, nada evitará que un tornado destroce las calles y los edificios que con tanto cariño constuiste. El caos también puede llegar en forma de incendios, terremotos, meteoritos, alienígenas, manifestaciones, bancarrota y créditos al banco con intereses desorbitados.


3 EL CONTENIDO del DLC Héroes y Villanos, disponible con la reserva de la Edición Limitada y la Edición Deluxe (disponible solo en Origin) nos traerá de vuelta a dos personajes clásicos de SimCity. El superhéroe MaxisMan y su archienemigo, el malvado Dr. Vu.


5 TRAS UNOS pasos iniciales llegará el momento de asentar el ayuntamiento y poner nombre a tu ciudad. Después tendrás que decidir qué zonas dedicas al comercio, la industria y la vivienda; los tres pilares básicos sobre los que se asienta la jugabilidad de *SimCity*.


7 LOS MONUMENTOS te permitirán crear horteradas urbanísticas, imposibles en la vida real, que tengan la Giralda de Sevilla, el Big Ben y la Torre Eiffel en la misma calle... Sí, con *SimCity* podrás construir una atrocidad más grande que Las Vegas.



Arriba: No se ha dicho nada de fecha de lanzamiento, pero se entiende que llegará a finales de 2013. Tiempo suficiente para que muchos por fin se pasen el juego por segunda vez. Abajo: El mundo de *Dark Souls* nunca tuvo sentido, ni falta que le hace. ¿Dracoliches y enemigos mecánicos? Nosotros decimos sí.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS3, 360
Origen: Japón
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: From Software
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1 o más

Perfil del desarrollador

From Software tiene un historial de pocas producciones, algunas mediocres, otras gemas de incalculable valor. *Armored Core* tiene éxito dentro de su nicho, pero la franquicia *Dark Souls/ Demon's Souls* los ha catapultado al cielo del éxito. O al infierno, que se han hecho famosos por su dificultad rompe-orgullos.

Historial

Dark Souls
2011 [Multi]
Demon's Souls
2009 [PlayStation 3]
Lost Kingdoms
2002 [GameCube]

Apogeo

Dark Souls es su mejor juego, con diferencia. Y quienes nos lo hemos pasado en Nuevo Juego++ heredaremos la tierra. Está en las escrituras, lo juro.

Dark Souls II

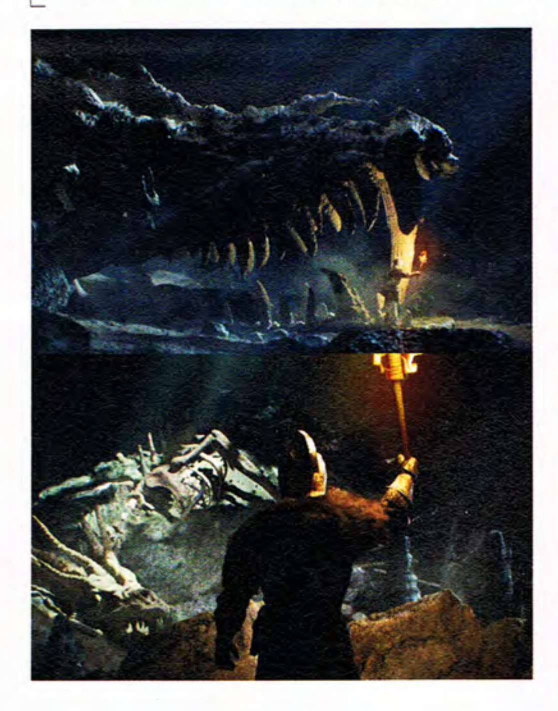
CONCEPTO ¿Será una secuela digna sin Hidetaka Miyazaki al mando?

¡Bendito sea el sol!

En las manos del equipo adecuado, el miedo es un arma más poderosa que la Espada de Fuego de Queelag. Así es como la saga *Souls* se ha granjeado una envidiable reputación: es la experiencia más exigente de los últimos años, gracias a una potente mezcla de mecánicas exquisitamente apuradas, sumadas a un oscuro y sofocante componente social que generaba un constante estado de desesperación en los jugadores.

Pero, pese a todo, la gente quiere ganar en los videojuegos. La dificultad cruel, casi aplastante, y el opaco sistema de aprendizaje del juego están pensados únicamente para los que acepten sin discusión su propuesta, lo que hace que la serie –o, más en concreto, *Dark Souls*–, todavía no haya entrado por la puerta grande a las listas de superventas. Y eso que tiene una comunidad detrás tan leal como masoca.

Por eso el anuncio de la secuela ha sido recibido con entusiasmo y ceños fruncidos, pues muchos temen la posibilidad de una simplificación en el sádico dogma de la serie. "Hemos dado estos pasos en *Dark Souls II* con el fin de evolucionar la experiencia general de la saga *Dark Souls*", dice en nombre de From Software Tomohiro Shibuya, uno de los dos directores –junto con Yui Tanimura– que han heredado el control del apartado creativo de la serie de las





manos de sus creador, Hidetaka Miyazaki. Al margen de la facilidad que tiene el comentarista medio de Internet para odiar todo lo nuevo, la introducción de algo de accesibilidad en el universo de *Dark Souls* no implica que vaya a ser a costa de su dificultad.

/// Incluso el mayor experto en el juego pasa sus apuros para explicarle al no iniciado el funcionamiento de las alianzas, el multi o las mejoras de objetos. Shibuya coquetea con la idea de cargarse las tendencias, el oscurantismo, el componente arcano de un juego que precisamente se ha ganado su fama por no explicar nada al jugador. "Es nuevo capítulo en la saga nos presenta la oportunidad de innovar en el diseño de las mecánicas, desarrollar una historia nueva y expandir la manera en que el jugador se relaciona con el mundo. El equipo de desarrollo al completo se está esforzando para que *Dark Souls II* sea una experiencia fresca pero sin renunciar a sus raíces y a su natural exigencia para con el jugador. Nuestra meta es sorprender y agradar a nuestros fans con nuevas experiencias y giros de guión ala vez que incitamos a que nuevos jugadores emprendan este oscuro viaje", dice el PR que ha poseído Shibuya.

¿Y a dónde nos lleva este viaje? El vídeo mostrado en los VGA sugiere cambios. En primer lugar, la música coral difiere de las anteriores partituras, más melancólicas. Se centraba, además, en un héroe y no en la jugabilidad o los entornos. Todo apunta a un personaje con más presencia, pero también a una historia que ahondará en el *mythos* de la serie.

Estamos bastante obcecados en que la historia de *Dark Souls II* será una precula. Esa sangre hirviente al principio del trailer remite directamente al Kiln de la Primera Llama –donde concluye *Dark Souls*– justo antes de su desolación. También hay un dragón de tres ojos que ataca al héroe del juego que recuerda vagamente a Kalameet. La lista de detalles del vídeo es muy larga, pero en general apunta a una historia sobre un origen, de un nomuerto perseguido que peregrina a Lordran, el mundo de *Dark Souls*, durante la Era del Fuego.

Este escenario concede a Tomohiro Shibuya y Yui Tanimura un amplio abanico de posibilidades y muchas facilidades para darle su propio estilo sin traicionar el mundo que ya había establecido Moyazaki en el último capítulo. Aunque es normal que la búsqueda de nuevas audiencias preocupe a los fans del juego, al menos hasta que From Software lo lance a finales de año y puedan comprobar de primera mano cuánto ha cambiado. Por nuestra parte, sólo tememos que From Software, un desarrollador marcado por su inconsistencia y un catálogo bastante mediocre, tenga la capacidad de llevar a buen puerto una obra de este calibre sin su creador.

"Dark Souls II es un reto para valientes cuya recompensa es la sensación de ser tipos poderosos, únicos"
OLIVIER COMTE, NAMCO BANDAI

Abajo: *Dark Souls* distribuyó 1,2 millones de copias en Occidente. Namco Bandai espera que hacerlo más 'accesible' les de un trozo mayor de la tarta de las ventas.



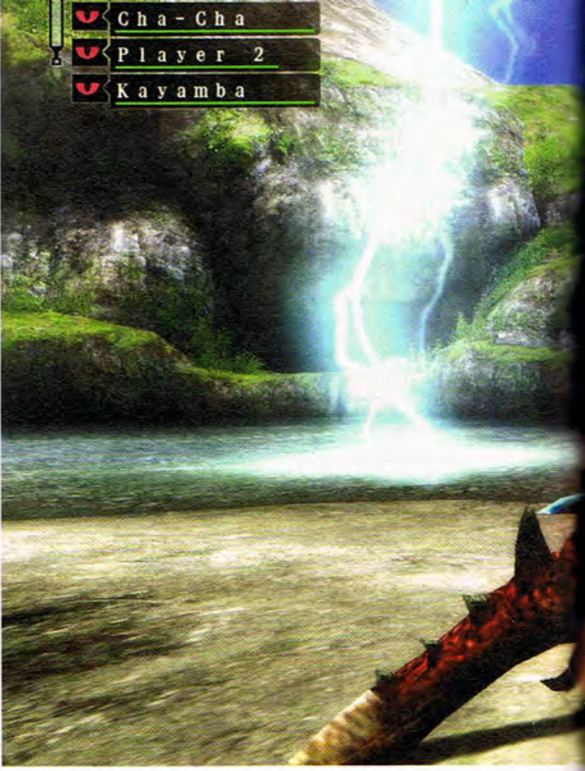
CONOCER EL ABISMO

EL PRIMER *Dark Souls* lanzó un DLC en octubre, *Artorias Of The Abyss*. Puede que no cuente con ninguna pista sobre el mundo de la secuela, pero esta paliza de diez horas es la experiencia más dura que ha ofrecido el juego hasta ahora. Los gigantescos jefes son los protagonistas del mismo: un león alado y con cola de escorpión y Kalameet, el dragón escupe fuego son dos ejemplos de lo que es capaz. Aunque muchos sugieren que este último aparece en el trailer de Dark Souls II, nada es seguro. Bueno, sí, solo que en From Software aún tienen el inquebrantable compromiso de poner a prueba a los jugadores que buscan el mayor de los retos posible.

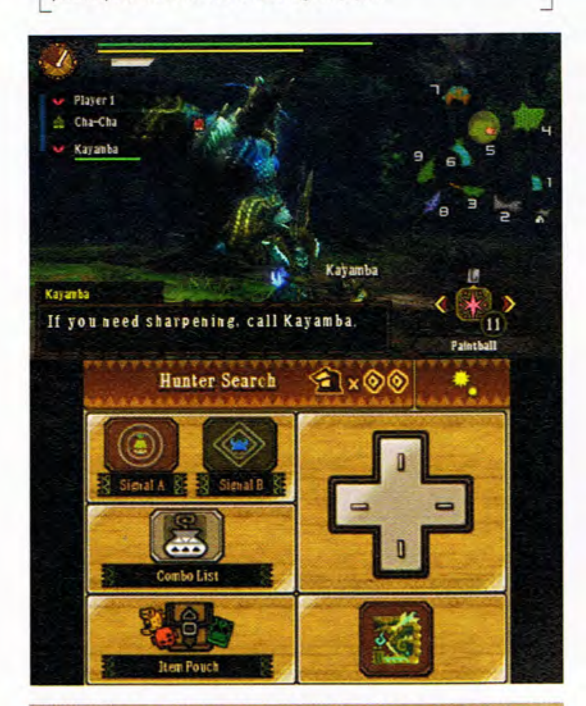


Arriba: Internet ya se ha vuelto loco y ha empezado a elucubrar respecto a cuándo ocurre el juego y sobre si habrá un modo fácil. Namco Bandai ha tenido que salir corriendo a cortar el problema de raíz, pero no nos fiamos ni un pelo de sus intenciones comerciales.





■ Arriba: Darle la espalda al enemigo suele llevar a más de un disgusto. Si algo caracteriza a esta saga es que poco le importa que estés en el suelo: te pueden dar otro golpe antes sin problemas. Arriba: El control de la cámara en 3DS es un infierno por momentos, pero se puede jugar. Total, si en PSP se podía, aquí también. Eso sí, el 3D hace algo de pupita.



Monster Hunter 3 Ultimate

CONCEPTO ■ Dos remakes del juego de Wii: uno en HD para Wii U y otro algo inferior para 3DS, pero ambas ediciones interconectadas.

Libera al cazador furtivo que llevas dentro

Todos sabemos que en Japón tienen un gusto extraño por los monstruos gigantes. Al fin y al cabo, ellos son los padres de Godzilla, ese largarto de treinta metros que destruía Tokio a patadas y que era una representación del terror que los japoneses sentían tras los bombardeos atómicos de EEUU al final de la Segunda Guerra Mundial a ser destruidos de nuevo por una fuerza gigantesca descontrolada. Pero *Monster Hunter* es una metáfora de algo diferente: del orgullo herido tras ver cómo un zarpazo de una bestia te despoja de todos tus años de aguerrido jugador y te hace sentir como una niñita mientras huyes con los calzones mojados en busca de refugio. Y esa es la razón por la que tanto engancha.

A nadie debería sorprenderle que *Monster Hunter 3 Ultimate* sea un juego muy guarro, muy difícil, muy tramposo y de echarle muchas horas hasta que se consigue un nivel digno, que no bueno. Y eso es precisamente lo que tanto llama la atención de los japoneses. No nos engañemos: este juego en Occidente no funciona tan bien porque estamos acostumbrados a las mecánicas para imbéciles, aka *Call of Duty*, donde los enemigos aparecen en el mapa, siempre hay que ir hacia delante, las armas son infinitas y la vida se recupera sola. Esta saga, como *Dark Souls*, también japonés, es una oda a esa jugabilidad exigente con el jugador.

Esta tercera parte que nos ocupa es una versión mejorada de *Monster Hunter Tri*, que ya se lanzó en Wii y fue una actualización importante, no tanto de las mecánicas de la saga, aunque se incluyeron por primera vez la posibilidad de nadar, bucear y atacar monstruos marinos en su territorio, nuevos tipos de armas y un buen plantel de nuevos criaturas. Porque ciertamente, esta serie es bastante estática. No hay historia que valga, y la poca narrativa existente se resume a las explicaciones de las misiones y a lo que

Monster Hunter es una saga que hiere el orgullo, esa es la razón por la que engancha

te cuentan los personajes. No hay princesa que salvar de ningún monstruo. Aunque esto pueda parecer una pega, es una virtud: el espíritu cazurro de *Monster Hunter* lo resume todo en coge una espada, una armadura, caza a ese monstruo y despiézalo para conseguir una espada mejor, una armadura más dura y poder cazar bestias más grandes y feroces hasta que te conviertas en la cima de la pirámide alimenticia. En cierto modo, es una vuelta de tuerca muy primitiva de *Pokémon* donde el 'hazte con todos' se ha sustituido por un 'cázalos a todos'. Y funciona.

EMPEZAR EN EL METRO, ACABAR EN CASA

La gran novedad con respecto a *Tri*, más allá del lavado de cara HD o de hacerlo portátil, es que se puede jugar tanto en casa como en la calle. Es algo que ya hacen algunos juegos de Vita y que es realmente bienvenido en un juego como *Monster Hunter*, que funciona condenadamente bien tanto en formato portátil como en sobremesa. Poder intercambiar partidas guardadas entre Wii U y 3DS es algo natural y que permitirá suplir la falta de control completo en la portátil. Por supuesto, pagar dos veces por un juego similar es a todas luces estúpido, pero los powerplayers que no quieran perderse ni los gráficos HD ni la portabilidad, ahí tienen la opción.





INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma:
Wii U, 3DS
País:
Japón
Compañía:
Capcom
Desarrollador:
Capcom
Lanzamiento:
22 marzo 2013
Jugadores:
1-4

Perfil del cazador

A pesar del descomunal éxito de la saga en su tierra de origen, por algún motivo no termina de ser un exitazo en Occidente. Probablemente se deba a su falta de historia, a su excesiva dificultad y a la brutal cantidad de horas que exige para dominarlo. Pero eso no significa que unos pocos powerplayers no gocen con cada uno de sus nuevas entregas.

Historial

Monster Hunter Tri
2010 [Wii]

Monster Hunter Freedom 2
2007 [PSP]

Monster Hunter
2004 [PS2]

Apogeo

La sensación de superación al avanzar y volver a matar monstruos que antes te costaban con facilidad es magnífica.

Este es el único acercamiento con el que se puede disfrutar de *Ultimate*, cualquier otra idea solo puede llevar a la decepción. Ya que la repetición de situaciones, aumentando dificultad; o de misiones y caza de criaturas para obtener más cantidad de objetos o materiales más raros, no la va a soportar cualquiera. ¿Entendéis ahora por qué es un juego de tanto éxito en Japón?

Las versiones mejoradas para Wii U y 3DS traen unas cuantas novedades, siendo la más importante las misiones aún más difíciles, las de rango G, que han rescatado de *Monster Hunter Freedom 2 Unite*. A su vez, se han introducido varios monstruos nuevos y retocado la inteligencia de los ya presentes, así como sus ataques. Las Rathian rosas, por ejemplo, tienen un ataque de cola ligeramente más lento, pero más dañino y envenena siempre. Entre las criaturas nuevas, se encuentran el Bracchidios, que ilustra la portada del juego, y varias subespecies de los Lagiacrus, Zinogre, Duramboros, Ceadeus y Jhen Mohran. Hay alguna mejora en lo que también se refiere a la mecánica, como el apuntado automático de bestias, que hace que la cámara se quede fija en el monstruo que elijamos y que ayuda mucho durante la batalla, sobre todo en 3DS que no tiene un segundo stick -bueno, si le pones el accesorio de turno, sí. También hay 12 armas nuevas así como chat de voz.

Existen varias diferencias entre las versiones de Wii U y 3DS. Lógico, una ofrece un rediseño en alta definición y la otra portabilidad, aunque las partidas entre ambos juegos se pueden intercambiar. Sin embargo, tienen un mismo elemento en común: una segunda pantalla que se puede personalizar al gusto de cada cual y que permitirá mostrar una interfaz más limpia durante las peleas en la versión de Wii U o un control adicional de cámara para solucionar la falta de un segundo stick en 3DS. No es que sea gran cosa, ni que las funciones táctiles de ninguna de las dos consolas se empleen para mucho, pero se agradece poder seleccionar objetos más rápidamente.

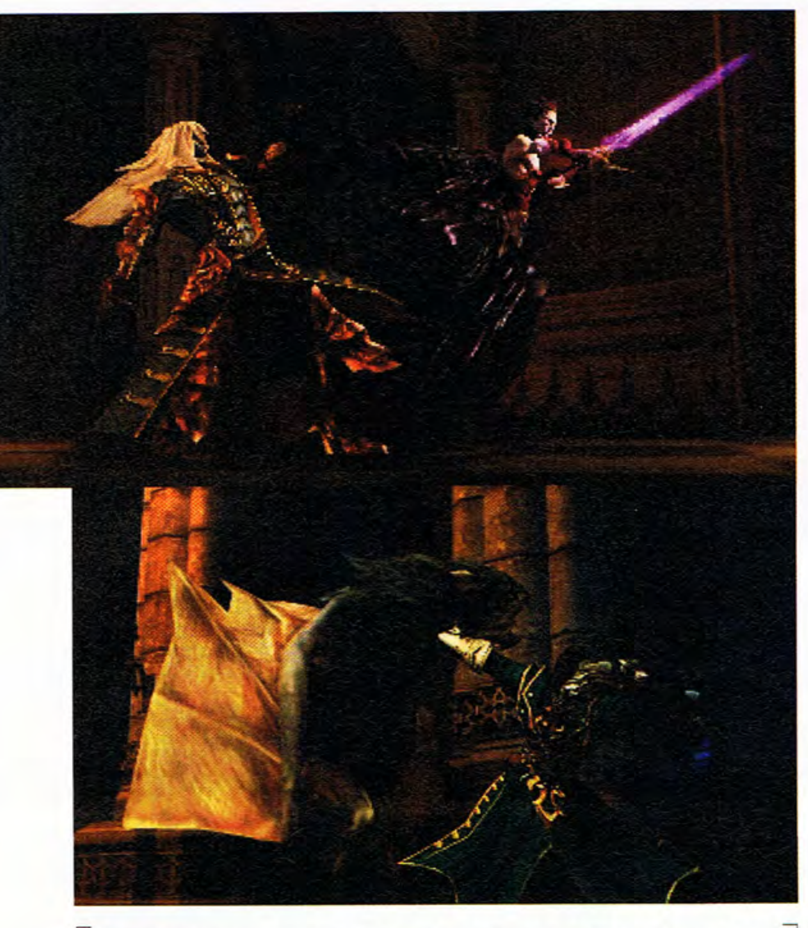
Ultimate exige muchas horas y en una sola prueba de contacto no se puede juzgar todo lo que ofrece, pero quienes le hayan dado duro a *Tri* ya saben lo que les espera: quizá sea más de lo mismo para ellos, pero es la primera entrega portátil que recibirá Europa y un buen añadido al catálogo aún escaso de Wii U. Todos los que busquen una experiencia sólida en la que gastar más de cien horas en combates imposibles y modificación de armas. Y con *Monster Hunter 4* a la vuelta de la esquina en Japón, solo esperamos que esta entrega venda bien en portátiles para que la siguiente, que es la que traerá novedades a porrillo, llegue también a nuestra tierra.

BRUNO LOUVIERS 



Arriba: Cazar con arco sería mucho más fácil si fuéramos Hawkeye o si las flechas hicieran más daño. Es lo que tienen las armas de este juego: exigen entrenamiento y adaptación a cada enemigo antes de poder sacarles su máximo partido.





Abajo: Los tres protagonistas del juego se irán alternando en diferentes tramos de la historia y contarán con sets de movimientos diferentes, aunque el nivel alcanzado se mantendrá del anterior para con el siguiente. Se trata de un truco bastante inteligente para reutilizar ideas sin que el juego deje de notarse fresco.

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: Nintendo 3DS
Origen: España
Compañía: Konami
Desarrollador: Mercurysteam
Lanzamiento: 8 marzo 2013
Jugadores: 1

Perfil del vampiro

Mercurysteam los tuvo bastante gordos como para ir contracorriente y generar una nueva mitología en torno a *Castlevania*. Hacer que, OJO SPOILER, el protagonista del primer juego fuera Drácula es maravilloso. Ahora toca enfrentarse a él, y el deber recae, esto no ha cambiado ni lo hará, en la familia Belmont.

Historial del desarrollador

Castlevania: Lords of Shadow **2010 [PS3, 360]**

Clive's Barker Jericho **2007 [Multi]**

Scrapland **2004 [PC, Xbox]**

Apogeo

Por mucho que se siga reivindicando a *Symphony of the Night* como el mejor *Castlevania*, aquí somos muy fans de *Aria of Sorrow*

Castlevania Lords Of Shadow: Mirror Of Fate

CONCEPTO

Spoilers de aquí en adelante. No es culpa nuestra, es que no hay otra manera de hablar del juego.

Tres puntos de vista, una misma historia

M*irror of Fate* consta de uno de los mejores tutoriales que hemos visto en mucho tiempo. No son los de *Portal*, evidentemente, pero están tan bien integrados en el primer nivel del juego que asombra. Oh, sí, ese primer nivel en el que manejas a Gabriel Belmont y no a su oscuro reverso, como ocurrirá en *Lords of Shadow 2*. Eso no significa que esta historia no se centre en el clan de los Belmont, como es costumbre en la saga (a menos que entre en juego la familia Morris). Está claro que la mitología de *Castlevania* es tan rica como para poder reiniciarla y volver a extraer maravillas argumentales y jugables solo con tocar unas pocas teclas adecuadas. *Lords of Shadow Mirror of Fate* prácticamente toca una sinfonía... de la noche.

El legado de los *Castlevania* 2D vive claramente a la sombra de esa primera y muy recordada entrega para PlayStation, pero eso no significa que no hubiera otras a la altura: *Aria of Sorrow* y *Order of Ecclesia* no se quedeban cortos. El metroidvania es un género, sin embargo, que





admite pocas variantes, y se ha mantenido bastante estático durante los años, hasta el punto de que no hay nuevos *Metroid* 2D a la altura. Por eso Mercurysteam ha decidido olvidar un poco su fórmula, pero no abandonarla completamente.

En el Primer Acto de *Mirror of Fate* pudimos manejar al nieto de Gabriel Belmont. ¿Pero Gabriel había tenido descendencia? Sí, y se le había ocultado, lo cual hace aún más trágica su historia: no solo tuvo que convertirse forzosamente en Drácula tras perder (matar) a su esposa, sino que nunca llegó a saber que tenía un descendiente. Y fue su propio hijo, Simon Belmont (debería sonaros ese nombre) quien decidió erradicar a su propio padre del mundo, pero fracasó y dejó a merced de las hordas del mal a su esposa y a su hijo, Trevor (su nombre también debe sonaros). Tras la muerte de su madre, el único superviviente se entrenó entre los bárbaros de las montañas y, una vez conoció su origen, decide dirigirse también al castillo.

Pero volviendo al tema, a Trevor no le resulta precisamente fácil cumplir su objetivo: carece de las habilidades y el armamento necesarios para acabar con un ser inmortal y todopoderoso, pero si algo hemos aprendido de esta saga durante los años, y esto no ha cambiado, es que el camino es lo que nos hace fuertes. En menos de las tres horas que estuvimos jugando, obtuvimos poderes, diferentes ataques y un arma nueva, del mismo modo que pudimos comprobar que el mítico hacha como arma secundaria sigue existiendo. Acceder al castillo no fue nada fácil: tuvimos que recorrer innumerables plataformas y escalar, al más puro estilo de *Lords of Shadow*, paredes y acantilados hasta poder introducirnos en las catacumbas. Por extraño que parezca, las mecánicas se adaptan muy bien al entorno 2D en scroll lateral y el plataformeo es muy satisfactorio, nada raro por otro lado, en a la saga. Es más, hasta el combate de *Lords of Shadow* se ha trasladado maravillosamente: las esquivas y los bloqueos, así como los combos con el látigo, funcionan como es debido. Se trata de un cambio con respecto a los metroidvania previos, en tanto que el control es más pesado, los enemigos quitan mucho más daño y hay que prestar más atención a cómo se pelea. No es mala idea en asboluto y, como decía antes, es un buen cambio en el género.

"Por extraño que parezca, las mecánicas de Lords of Shadow se adaptan muy bien al entorno 2D"

Una vez subimos niveles, encontramos armas y combatimos contra innumerables enemigos, pudimos encarar a Drácula, pero ahí acabó este capítulo centrado en Trevor. Y no pudimos enfrentarnos a Drácula porque alguien más hizo acto de presencia: Alucard, el hijo del Conde y el tercer personaje que se podrá manejar en el juego junto con Trevor y Simon. Pero un momento, ¿Alucard sigue siendo en este juego el hijo de Drácula? ¿Pero si su hijo era Simon, que todo el mundo da por muerto? Un momento, ¿es que Alucard es Simon? ¿Quién es el genio que ha parido tal genialidad? ¿Y quién ha llenado de babas el teclado? Nos morimos por que llegue ya el 8 de marzo.

BRUNO LOUVIERS

Abajo: Los parrys de *Lords of Shadow* funcionan igual de bien en scroll lateral. Puesto que los enemigos quitan mucha vida, es imprescindible dominarlo



UN APERITIVO ANTES DEL PLATO FUERTE

ALGO QUE dice mucho del éxito de *Lords of Shadow* es que tanto este como *Lords of Shadow 2* son juegos hechos 100% por Mercurysteam, sin intervención de Kojima Productions. La aceptación del nuevo paradigma de la saga que ha planteado el estudio español se verá plasmado en dos juegos más: *Mirror of Fate*, que funciona como prólogo pero que bien podría ser una segunda parte hecha y derecha; y *Lords of Shadow 2*, que se centrará exclusivamente en la figura de Drácula y que nos pondrá en el ahora inmortal pellejo de Gabriel. Nos preguntamos cómo afectará a la mecánica encarnar a un ser todopoderoso, inmortal y sediento de sangre.





Arriba: Los poderes mágicos son cada uno de su padre y de su madre y solo se activan bajo ciertas circustancias: ante un ataque, ante la presencia del enemigo, etc. Y son bastante originales.



1 El principal atractivo del juego, claro, es que está mezclado con una serie de televisión rollito Battlestar Galactica. El mayor problema es que se emitirá por un canal de pago, SyFy, por lo que quizá algunos se lo pierdan. No pasa nada, el juego se mantiene por sí solito como algo completo.

Defiance

CONCEPTO ■ Otro acercamiento al potsapocalipsis, con aliens pelirrojas, un montón de razas y dos formatos en los que vivirlo.

Mezclando televisión y videojuegos

Defiance es el proyecto más extraño de comienzos de año, y uno de los más arriesgados, desde luego. A nadie se le ocurriría, en los tiempos que corren, lanzar un MMO ligado a una serie de televisión, porque se corre el riesgo de que una de las partes, o incluso las dos, no tenga éxito, y se pierda una inversión descomunal. Pero claro, estamos hablando de Trion, la única empresa que ha sacado en los últimos años un MMO puro y duro, *Rift*, y que se ha mantenido a flote y ha dado más de 100 millones en beneficios. El caso es, *Defiance* tiene unas cuantas características diferentes a lo que entendemos por un MMO. El árbol de habilidades, su mecánica, y, bueno, que es un shooter en tercera persona que recuerda mucho a lo bueno de *Borderlands*. Hemos probado una de las primeras misiones del juego en su beta cerrada y las impresiones han sido tan buena como la primera vez. Trion sabe cómo hacer un MMO entretenido y que camufla bien la repetición de patrones y más de uno, no estamos mirando a nadie, Blizzard, debería empezar a aprender de ellos. ¿Serán capaces de repetir éxito y de mantener la serie de televisión paralela?

INFORMACIÓN

Al detalle

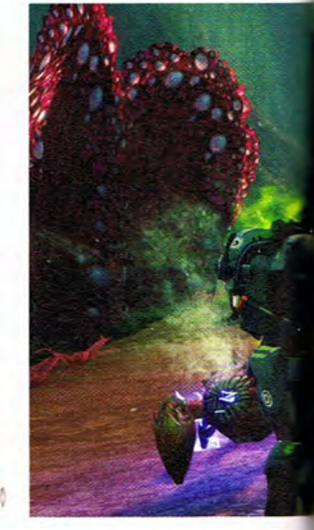
Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origen: EE.UU.
Compañía: Trion Worlds
Desarrollador: Trion Worlds
Lanzamiento: 26 de febrero
Jugadores: 1-64

Perfil de la serie

Lo transmedia puede ponerse de moda, y la verdad es que es un concepto interesante: dos equipos de guionistas, dos historias, dos formatos y un montón de conexiones entre ambas partes. La idea de que la muerte de un personaje en la serie tenga repercusiones en el videojuego nos fascina, a la vez que nos aterra: imaginad lo que puede ser juntar a talifanes de la serie con los del videojuego. ¡Guau!

Apogeo

No está confirmado, pero tiene pinta de que el juego será free-to-play y que tendrá microtransacciones.





4 Se ha prometido bastante variedad de entornos, y no podía ser menos en un MMO. El mundo de *Defiance* es complejo, está lleno de razas, tiene hasta cuatro idiomas ficticios (al menos en la serie) y probablemente se vaya expandiendo gracias a los eventos organizados.



6 Los objetos extraños que caen del cielo de forma aleatoria, plagaditos de monstruos normalmente, son una de las características más importantes del juego y normalmente aglomerará a buena cantidad de jugadores en torno a ellas. El despiporre y los tiroteos están asegurados.



2 No es Borderlands, ni tampoco Rage. Los mundos postapocalípticos tienen siempre criaturas y razas estrafalarias, y este no iba a ser menos. Aquí los mineros humanoides con miembros robóticos son unos enemigos bastante recurrentes y pesados. Hay toda clase de criaturas por ametrallar.

3 En un mundo hecho polvo no podrían faltar los bares. Son sitios concurridos donde encontrar una misión secundaria de mensajero es muy sencillo. Hay otros tantos lugares por el estilo esparcidos por el gigantesco mapa del mundo, así como puestos para hacer viajes rápidos una vez los visites.

5 Las razas del juego y las clases se pueden combinar a gusto del usuario. Es más, es posible pasar de una clase a otra si se alcanza un nivel necesario, e incluso se pueden llegar a combinar poderes de diferentes clases si se extienden suficiente los árboles de habilidades.

7 Las criaturas alienígenas pueblan el mundo y pueden aparecer, en dimensiones grotescas, de forma inesperada. Organizarse para acabar con ellas es clave. Y como cada jugador recibe su botín por separado, no habrá asesinatos por la espalda.



1 CUENTAN LAS leyendas urbanas de Inaba que si miras la televisión apagada en un día de lluvia, aparece tu alma gemela en la pantalla. Así es el Midnight Channel, no es de pago, pero te puede costar la vida si te aficionas demasiado a visionarlo. Yo que vosotros no lo probaría en casa...

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS Vita
Origen: Japón
Compañía: NIS America
Desarrollador: Atlus
Lanzamiento: 22 de febrero
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Referente a esta ramificación del universo Megaten podemos citar tres nombres legendarios y plenamente asociados a la saga Persona -y al irreverente Catherine- como son Katsura Hashino (productor), Shigenori Soejima (director artístico) y el compositor Shoji Meguro, sin los cuales no habría sido posible alcanzar el éxito y prestigio de la saga.

Historial

Revelations: Persona **1996 [PSone]**
Persona 2: Innocent Sin **1999 [PSone]**
Persona 2: Eternal Punishment **2000 [PSone]**
Persona 3 **2006 [PS2]**
Persona 3 FES **2007 [PS2]**
Persona 4 **2008 [PS2]**

Apogeo

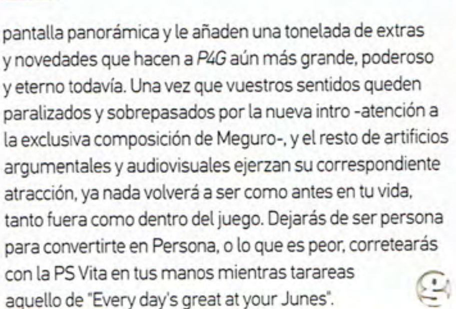
Toda la saga Persona, en cualquiera de los formatos aparecidos, goza de reconocimiento universal y forma parte de los mejores RPG de la historia. Aunque hay que reconocer que con Persona 3, 3 FES y 4, Atlus y su trío de ases ha alcanzado cotas de calidad argumental y perfección audiovisual realmente memorables.

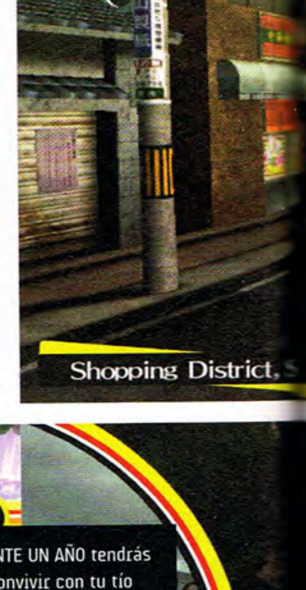
Persona 4 Golden

CONCEPTO Uno de los mejores RPG de todos los tiempos recibe un lavado de cara HD más una generosa y acertada serie de mejoras y novedades.

Abran paso al mejor juego de PS Vita

Sí, Persona 4 Golden va a convertirse en el mejor efectivo de la portátil de Sony, así que si os gustan los RPG -made in Atlus-, estáis de enhorabuena, si no, os toca seguir sufriendo... La calidad argumental y escénica de la versión primigenia de PS2 le valió a *Persona 4* ser reconocido en todo el globo terráqueo como uno de los grandes títulos -RPG o no- de toda la historia. Así que imaginad por momentos que ese trío celestial compuesto por Katsura Hashino, Shigenori Soejima y Shoji Meguro le mete mano al juegazo, le pasan por el tamiz de PS Vita y su portentosa pantalla panorámica y le añaden una tonelada de extras y novedades que hacen a *P4G* aún más grande, poderoso y eterno todavía. Una vez que vuestros sentidos queden paralizados y sobrepasados por la nueva intro -atención a la exclusiva composición de Meguro-, y el resto de artificios argumentales y audiovisuales ejerzan su correspondiente atracción, ya nada volverá a ser como antes en tu vida, tanto fuera como dentro del juego. Dejarás de ser persona para convertirte en Persona, o lo que es peor, corretearás con la PS Vita en tus manos mientras tarareas aquello de "Every day's great at your Junes".



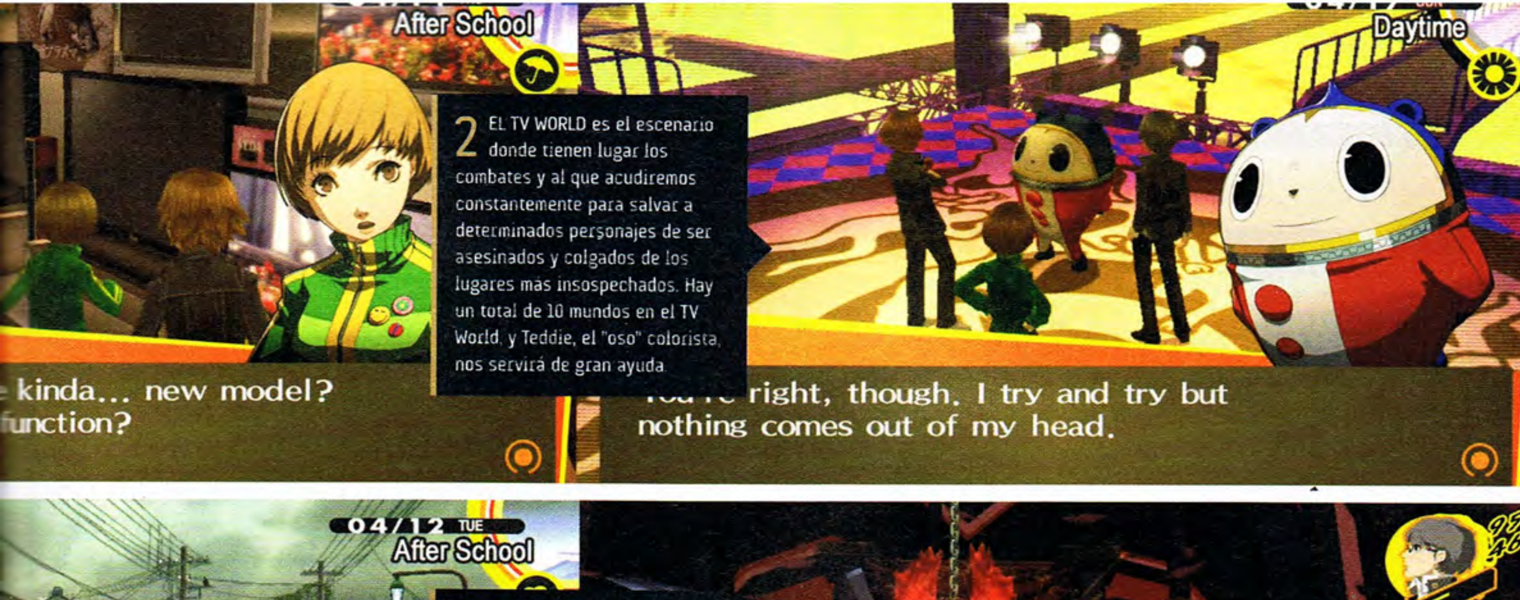




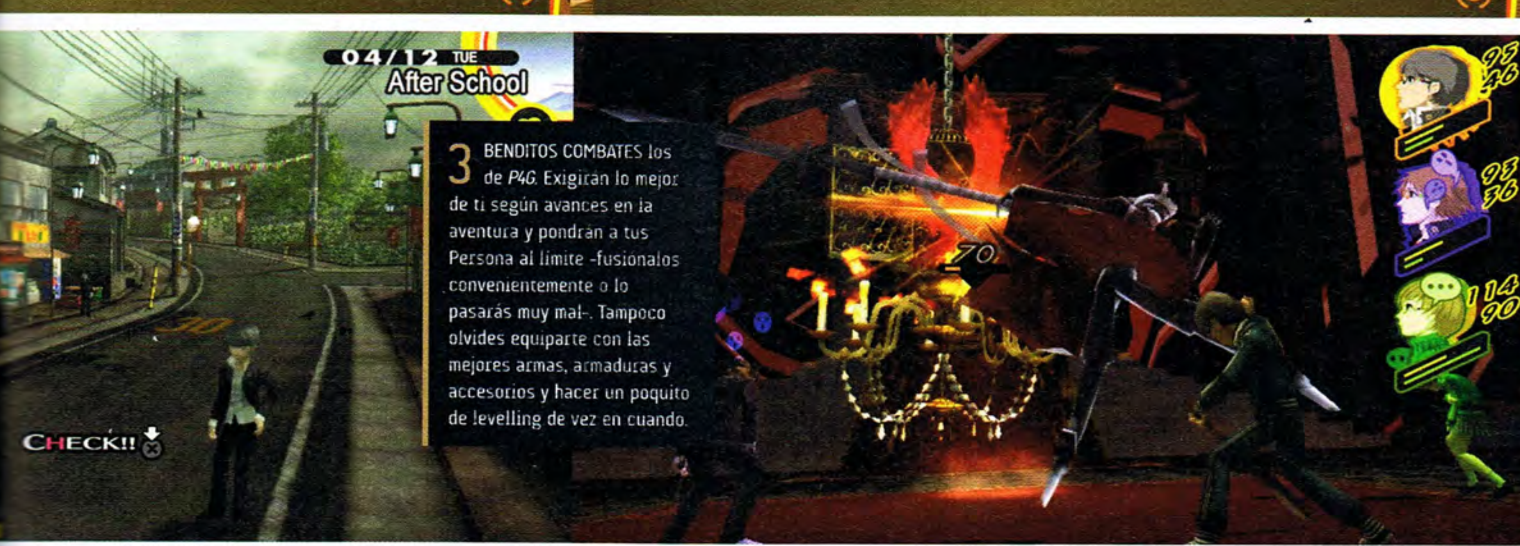
4 DURANTE UN AÑO tendrás que convivir con tu tío y su hija en la ciudad de Inaba. Además de socializar con todo el mundo posible, asistir a clase, apuntarte a clubs sociales y/o deportivos, trabajar... tendrás que sacar tiempo para resolver los misteriosos asesinatos.

04/13 WED
Morning
Mr. Morooka
You guys ARE in high school, aren't you!? Can't you shut up during class? Don't you have any common sense?

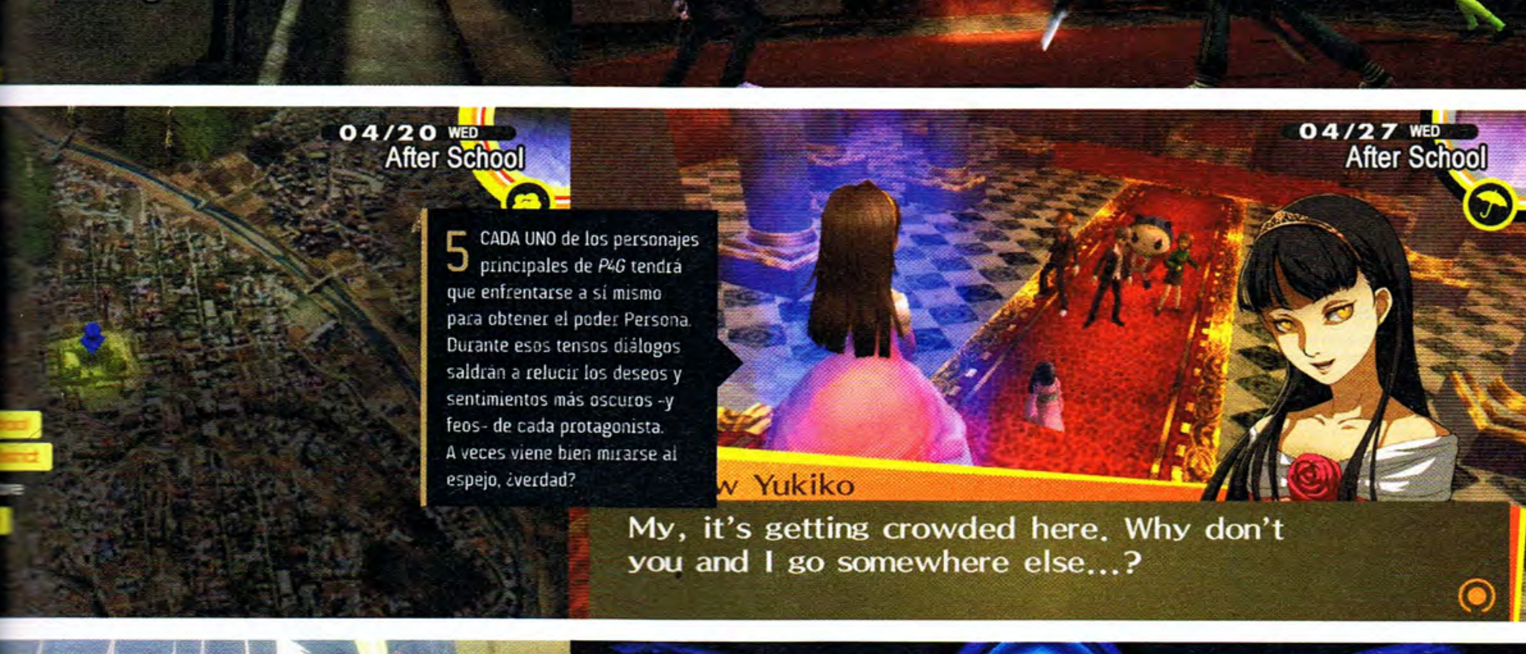
6 LA VERSIÓN PS VITA cuenta con más secuencias anime que su hermana de PS2. Además se añaden mas Personas -150 en total-, mayor número de diálogos y eventos, opciones On-line para dar o recibir ayuda en los dungeons y ver qué decisiones han tomado otros usuarios durante el juego...



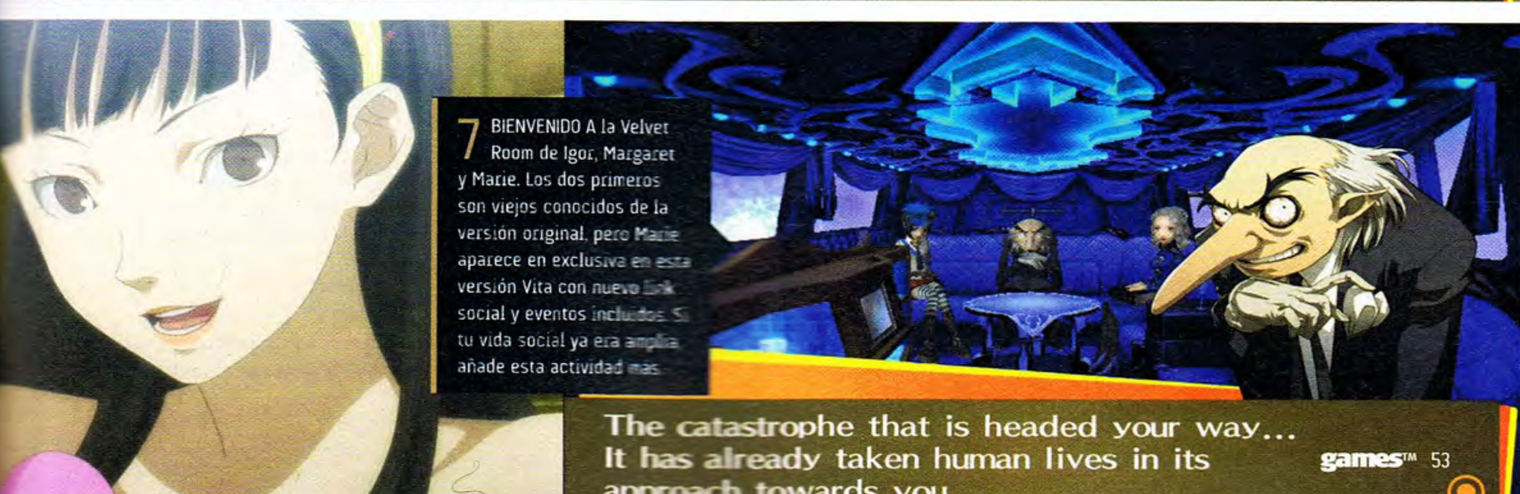
2 EL TV WORLD es el escenario donde tienen lugar los combates y al que acudiremos constantemente para salvar a determinados personajes de ser asesinados y colgados de los lugares más insospechados. Hay un total de 10 mundos en el TV World, y Teddie, el "oso" colorista, nos servirá de gran ayuda.



3 BENDITOS COMBATES los de *P4G*. Exigirán lo mejor de ti según avances en la aventura y pondrán a tus Persona al límite -fusiónalos convenientemente o lo pasarás muy mal-. Tampoco olvides equiparte con las mejores armas, armaduras y accesorios y hacer un poquito de levelling de vez en cuando.



5 CADA UNO de los personajes principales de *P4G* tendrá que enfrentarse a sí mismo para obtener el poder Persona. Durante esos tensos diálogos saldrán a relucir los deseos y sentimientos más oscuros -y feos- de cada protagonista. A veces viene bien mirarse al espejo, ¿verdad?



7 BIENVENIDO A la Velvet Room de Igor, Margaret y Marie. Los dos primeros son viejos conocidos de la versión original, pero Marie aparece en exclusiva en esta versión Vita con nuevo link social y eventos incluidos. Si tu vida social ya era amplia añade esta actividad más.

■ Derecha: No sabemos si hace falta aportar algún argumento para comprarse el juego (o una 3DS, ya que estamos), aparte de este: Ulala. Punto. Abajo: Chun Li y "no-es-John-McLane" cerrando un combate. Sí, había más argumentos aparte de Ulala.



Project X Zone

CONCEPTO ■ Los personajes de Namco, Sega y Capcom unen fuerzas en un RPG portátil que huele a gloria y a tienda de importación de la pasada generación

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: 3DS
Origen: Japón
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: Banpresto/Monolith
Lanzamiento: Verano 2013
Jugadores: 1

Juntos y revueltos

Banpresto es el brazo armado de las licencias de Bandai, y llevan juntando personajes con propósitos locos desde los tiempos de los 8-bit. ssi el mundo necesitaba un juego de balón prisionero entre Ultraman y Mazinger, ahí estaban ellos. Monolith, por su parte, son gente más seria (que no respetable), con sus Xenosagas y sus Baten Kaitos y demás. La unión de ambos parece haber sido fructífera: el juego debutó vendiendo 85.000 copias en Japón en su primera semana. Nuestro sueño loco es que si esto funciona se planteen hacer un Robot Taisen conjunto

Apogeo

Si hablamos de crossovers, este juego supera todo lo visto hasta ahora (incluso esos cruces NIS/ Namco/Capcom/Gust), a la espera de ver qué sale del MegaTen/Fire Emblem de Atlus.

Redefiniendo el Dream Match

Las sagas japonesas en las que personajes de todo tipo de franquicias se zurran la badana, ya sea mediante acción directa o toques roleros, son uno de esos santos griales del jugador occidental. Principalmente por un problema de licencias y de acuerdos: en Japón, todo queda resuelto en casa (o cuenta con el mismo paraguas), pero fuera te encuentras con que un puñado de empresas tienen los derechos en exclusiva de tal o cual serie. Y entonces, qué pasa. ¿Quién paga, quién publica, cómo se distribuye?

El que firma lleva años viviendo esta pesadilla con los *Super Robot Taisen* y, curiosamente, con el antecesor directo de este *Project X Zone*: *Namco X Capcom*, un juego de 2005 para PS2 que juntaba en un solo disco a los luchadores de *Street Fighter* con la gente de *Xenosaga*, entre otras series.

Durante el pasado Tokyo Game Show la presencia de este *Project X Zone* se nos advertía desde la salida del metro: un cartel con Ken, otro con KOS-MOS de *Xenosaga*, y así en interés creciente hasta llegar a Ulala. Y con Ulala se acaba todo: Ulala es esa Sega, la encarnación de una época, un espíritu, una forma de hacer juegos. Mega Man, otro personaje despreciado por su casa madre. Olvídense de los grandes nombres, de la gente musculada de los *Tekken*, *Street Fighter* y *Virtua Fighers*: *Project X Zone* nos propone al Arthur de *Ghosts'n Goblins*, a Frank West... A personajes de *Captain Commando*, *Rival Schools*, *Resonance Of Fate*, *God Eater*, ¡hasta de *Super Robot Taisen OG*!



> "El juego es puro fan service. Olvídate del argumento, te ofrecen la posibilidad de emparejar a Ulala y Dante."

Básicamente, esta entente de Namco, Capcom y Sega es un canto de amor a sus catálogos. Y si nos alegra que se encargue Namco es porque, si esto hubiese caído en manos de Capcom ahora no estaríamos hablando de un encantador rolete-action, con sus numeritos de daño, sus ataques combinados, su animaciones del amor y todos los puntos comunes de un género en el que en Namco son maestros y que a nosotros nos ponen tontitos con su puro fan service. Qué va, estaríamos hablando de *Capcom versus Sega versus Namco*, un juego de lucha 1 contra 1 con 45 dlcs por personaje, un róster limitado y unas cinco entregas a precio completo antes de culminar en *Super CvsSvsN Ultimate Arcade Edition*, un juego completamente desequilibrado que nos haría maldecir a todos los implicados. Si se hubiese encargado Sega, pues no sabemos muy bien que habrían hecho los pobres. Cancelarlo, suponemos.

El argumento es chichinabismo puro, continuación del juego original (vuelven sus protagonistas) y en el que las fuerzas del mal manejan a los malos de todos los juegos para que se enfrenten a combinaciones (solos en parejas) de nuestros héroes del bien y blablablá. Fan service, ¿recuerdan? Lo que importa es que Ulala y Dante se enfrenten juntos a malos genéricos y villanos de, no sé, *Tekken*.

No sé si han jugado a algun *Super Robot Taisen*, pero esto sigue un poco la misma línea (aunque con más acción en los combates, más tirando a lo arcade que al intercambio de turnos de los *Tactics*): presentación de personajes de una franquicia más momento de lucimiento más aparición de un personaje de otra saga más team up contra malo gordo. Enjuagar, escupir, repetir. Con mecánicas roleras y límite de personajes por misión, rejugable hasta que uno se canse de probar combinaciones y subir niveles y llorar porque varios personajes sean de *Valkyria Chronicles III* y de otras tantas franquicias que aquí no podemos ni soñar.

Pero que conste: fue Katushiro Harada el que escuchó la vez de miles de pajeros cuando suplicábamos que trajeran esto a Occidente. Y esto nos lo da la propia Namco que decidió llevar *Dark Souls* al PC por la misma razón: hacernos caso. Superar un infierno de licencias y posible mamporrazo -vende esto al jugador no habituado a la japonería-. Gestos y juegos como estos en una etapa en la que solo se mira el Triple A se agradecen, joder.



Abajo: No nos impora ver a un Mega Man (¡y a Zero!) que cada día se prodiga menos. Lo único que sí que fastidia un poco es que hayan optado por Mega Man X. Vamos, que es nuestra segunda saga favorita del personaje, pero el de 8-bit siempre estará en nuestro corazón.





CROSSOVERS PARA TODOS

EL MAYOR PROBLEMA para los occidentales es el desconocimiento de muchos personajes: Capcom cuenta con una ventaja bestial. Salvo *Rival Schools*, casi todas las sagas elegidas están en la retina del jugador occidental (*Mega Man, Devil May Cry, DarkStalkers, Captain Commando, Resident Evil, Dead Rising...*). Pero es precisamente en las minoritarias donde los más veteranos y/o aficionados se ahogarán en océanos de fluidos propios. Un ejemplo: un tal Bruno Delinger, cuya apariencia física resulta familiar... Porque aquí lo conocimos como el John McLane de *Die Hard Arcade* (*Dynamite Deka*). Con Namco la cosa ya roza el esoterismo, tirando de Famicomes que aquí nunca vimos (*Valkyrie no Bouken*).



Izquierda: Cross Attack: multiplicadores de daño al combinar personajes en el momento adecuado. Con rollos rítmicos, marcadores de combos que suben como nuestro cariño hacia Jennifer Lawrence... En serio, lo tiene TODO.



The War Z

CONCEPTO ■ Un survival-horror MMO que intentaron vender en Steam aún en su fase beta y sin avisar a los usuarios del estado real del juego.

¿Cuál es la mayor amenaza en el juego, los muertos, los vivos o un director bocazas?

Puesto que esto de los simuladores de apocalipsis zombi está cada vez más de moda, *The War Z* por fin ha decidido lanzar su beta, la cual hemos probado. Por lo que hemos jugado, es un paso adelante en la creación de esa película de zombis que no termina , pero, claro, luego decidieron venderlo en Steam sin acabar y lo remataron con el bocazas de su director, arruinando cualquier buena impresión que nos hubiera dado el juego.

The War Z es un MMO que nos pone en la piel de un superviviente para vivir el fin del mundo tal como lo conocemos y ver si se las apaña. El juego nos suelta en medio de un gigantesco mapa en Colorado con una linterna y suficiente comida y agua para un día. El resto ya depende de lo que cada uno decidamos hacer por nuestra cuenta y riesgo.

A diferencia de otros simuladores de esta temática, *The War Z* está construido desde cero y se nota bastante mimo pese a ser una versión beta. La navegación, el inventario, el mapa y prácticamente cualquier menú están bastante depurados. La forma en que se gestiona, maneja y siente el armamento tiene más que ver con *Battlefield 3* que con *Day Z*, su competidor e inspirador directo del juego. Eso sí, la munición es escasa y un disparo llamará la atención de los zombis y de los demás jugadores, por lo que tener el gatillo fácil aquí es un problema. El combate cuerpo a cuerpo, por otro lado, es salvaje y silencioso. Las armas y objetos están desparramados por el mapa, así que la exploración se plantea como un arma de doble filo: puedes encontrar treinta balas o treinta zombis, pero es la única forma de mejorar tu arsenal y seguir hacia delante. Un planteamiento interesante.

Todos estos aspectos están bastante depurados, pero no lo suficiente como para que lo incluyeran en el catálogo de Steam a principios de enero, algo que provocó una justificada respuesta de los usuarios, que se sintieron estafados y demandaban su dinero de vuelta. Steam no tardó en darle la patada, y no sabemos cómo afectará esto al juego cuando esté terminado. Lo que sin duda no ayuda es que el director del juego saliera a criticar a los usuarios de Steam que se habían quejado de haber comprado un juego a medias. En fin.

///El juego permite ir en solitario, pero también se pueden formar incómodas alianzas con los desconocidos del mundo. Pero entonces el peligro del juego se vuelve otro: ¿me matarán los zombis o mis compañeros para robar mi equipo? Esta dependencia del entorno y los demás jugadores puede ser una pega para el juego. Sí, Hammerpoint ha construido un mundo soberbio y podemos elegir cómo queremos ser y jugar, ¿pero nos dejarán los jugadores más organizados y con más experiencia hacerlo? Solo los expertos soportarán esta constante de muerte y pérdida. La muerte es un palo, a veces literal. El respawn no es inmediato y tu equipo posiblemente se pierda. Es un antipático sistema que imita esa supuesta crudeza de la vida y busca que el jugador lleve su estilo de juego al máximo. Es exigente, pero también divertido.

> "War Z es un juego de mundo abierto y zombis en cuyo mundo postapocalíptico descubrirás más de lo que imaginabas"
>
> NOTA DE PRENSA HAMMERPOINT INTERACTIVE

Como MMO, bebe más de *Eve Online* que de *World Of Warcraft*, y no digamos ya del mod de *Arma 2, Day Z*. Hammerpoint presenta un mundo sin normas, donde las misiones las crean los jugadores y donde se pueden cambiar y vender objetos (con el riesgo que esto supone) y el chat abierto puede ser tu guía o tu perdición. El estudio busca una experiencia enriquecedora, no alienante; pero ya sabemos lo que pasa con lo difícil: que *Dark Souls* no vende lo que *Skyrim*.

Si el desarrollo sigue esta línea, y no permite al director del juego abrir más la boca, no vemos razón por la que *The War Z* no pueda conseguir una buena base de fans. Y, pese al parecido con *Day Z*, hay diferencias suficientes para que puedan coexistir. La pregunta es si los usuarios confiarán de nuevo en él tras el episodio con Steam.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC
Origen: USA
Compañía: Arktos Entertainment Group
Desarrollador: Hammerpoint Interactive
Lanzamiento: 2013
Jugadores: MMO

Perfil del desarrollador

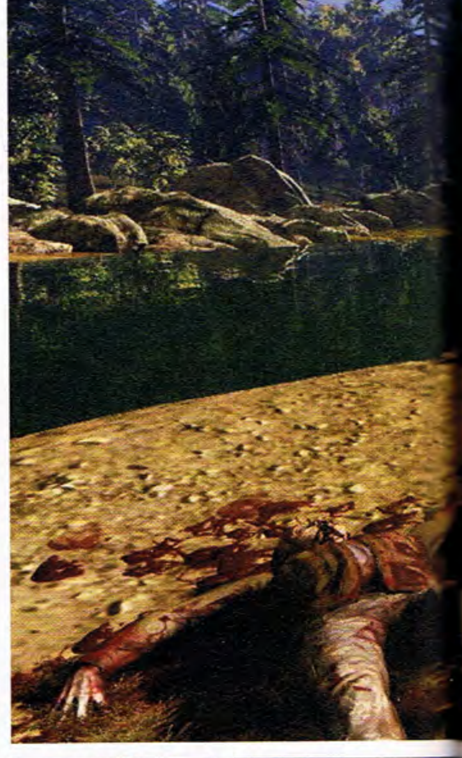
Hammerpoint Interactive es un nuevo estudio formado en 2011 para zambullirse en el desarrollo de *The War Z*. Está compuesta de multitud de desarrolladores de todos los rincones de la industria, con gente de Treyach o de Harmonix, todos centrados en lo zombi.

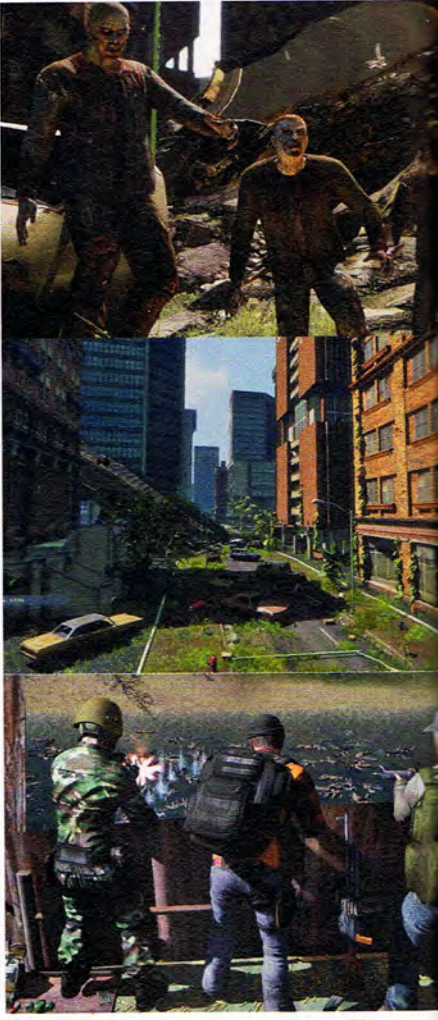
Historial de hitos zombi

Zombies Ate My Neighbors **SNES [1994]**
Resident Evil **PSone [1996]**
Left For Dead **PC/Xbox360[2008]**
The Walking Dead **Multi [2012]**

Apogeo

La moda de lo zombi lleva con nosotros ya demasiados años, desde que en 1996 *Resident Evil* empezara con eso de disparar a nomuertos para seguir con vida.





■ Arriba: Es posible formar alianzas y unir fuerzas en fuertas para acabar con los zombis. Pero claro, un miembro del grupo puede ser un mamón y quizá trate de cargarse a los demás.



CONSTRUYENDO EL MAÑANA

HAMMERPOINT SE ha comprometido a hacer el juego de supervivencia zombi definitivo, poniendo mucho énfasis en la creación de alianzas y grupos de bandidos para mantener a los jugadores unidos. También hay fortificaciones para resguardarse y permanecer un tiempo seguros, con claves de acceso y todo. También hay un inventario compartido para que los grupos se repartan todo, si bien esto supone un peligro importante: que un jugador estafe a otro o que robe a un grupo en sus narices. Pero es que así es la vida en el mundo salvaje.

Arriba: Incluso en su beta, el juego se ve increíble. Hay grandes espacios sin enemigos ni zombis, y existen campamentos que inspeccionar y helicópteros estrellados que saquear. Abajo: Las armas funcionan bien, pero la munición escasea muchísimo. Casi todos los combates terminan a garrotazos. Por muy bien que lo retratara Goya, una pelea a palos es de todo menos buena para tu personaje.

■ Abajo: Dos de los cuatro botones de ataque invocarán el Persona de cada personaje de un modo muy similar al visto en *Jojo's Bizarre Adventure* de Capcom. Los Persona cuentan con golpes especiales y pueden combinarse con otros ataques.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3 / Xbox 360
Origen: Japón
Compañía: Atlus
Desarrollador: Arc System Works
Lanzamiento: Primavera
Jugadores: 1-2

Historial

Double Dragon
1988 [Master System]

Guilty Gear
1998 [PlayStation]

BlazBlue: Calamity Trigger
2008 [Taito Type-X2]

Apogeo

El primer *Guilty Gear* de PS One hizo que todos los ojos se fijasen en una compañía que, hasta ese momento, tan solo se dedicó a hacer versiones de diferentes títulos de la forma más discreta.

Persona 4 Arena

CONCEPTO ■ *Persona* tiene muchísimo potencial más allá del género RPG; Arc System Works nos lo demuestra con un spin-off de lucha que está al más alto nivel técnico y visual.

El mejor spin-off de la actual generación

El recurso del spin-off ha sido utilizado hasta la saciedad en el mundo del videojuego. Joyas como *Donkey Kong Country, Super Mario Kart* o *Final Fantasy Tactics* han nacido gracias a un recurso que nació en el cine y la televisión. Eso sí, pocos spin-off se han alejado tanto del original con un resultado tan espectacular como el logrado con *Persona 4 Arena*. La saga de Atlus siempre ha requerido una "mente abierta" para poder ser disfrutada al máximo: Observa un TV de tubo desconectado durante una noche de lluvia para ver el Midnight Channel, un fantasmagórico canal donde aparecía la imagen de alguien que iba a morir. Tras los eventos de *Persona 4*, el Midnight Channel parecía haber desaparecido, pero ha regresado con una programación muy diferente: un delirante torneo de artes marciales que enfrentará a los protagonistas del RPG más truculento del catálogo de PlayStation 3.

Lejos de ser un spin-off mediocre, Arc System Works, artífices de la archiconocida saga *Guilty Gear*, ha conseguido mantener el misterioso halo de la saga y ese trató cercano al jugador, que se sentirá protagonista de una novela; también encontraremos algunos de los puntos más característicos de Persona (como la famosa Velvet Room, convertida en limusina), así como escenarios sacados del último RPG lanzado (y que esperamos en nuestra PS Vita como agua de mayo). Los personajes más importantes del juego de rol están disponibles en *Persona 4 Arena* para seleccionar, y sus ataques y sus Persona son similares... aunque están más trabajados en el beat'em-up, por supuesto.

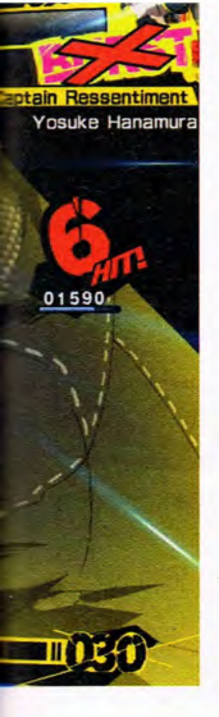
Aunque es un título de lucha, cuenta con un modo historia de lo más completito: presenta una gran narrativa, la toma de diferentes decisiones por parte del jugador, vídeos, escenas de todo tipo... Tardarás casi media hora en comenzar el primer combate del modo historia, pero la forma de contar su argumento te enganchará desde el primer minuto.

Técnicamente, *Persona 4 Arena* es uno de los juegos de lucha 2D mejor acabados y con mejores animaciones que hemos visto nunca. Aunque no presenta una gran cantidad de personajes, cada uno de ellos está impecablemente representado, con sprites (cada vez cuesta más calzar este término cuando se habla de nuevos lanzamientos) de gran tamaño, de aspecto "manga" y perfectamente animados, pero aún así, no es lo mejor del juego, ni mucho menos.

Detrás de un tutorial (Lesson Mode) de casi obligado cumplimiento (de lo contrario te perderás gran parte de la gracia del juego), se encuentra uno de los sistemas de lucha más completos y complejos que hemos experimentado nunca. Cuatro botones y un control digital bastan para realizar combos chain, invocar nuestro Persona, hacer overheads, doble salto, esquivar golpes (al estilo Advance de *KOF*), counters, reversals, potenciar ataques normales, cancelar ataques especiales, ejecutar y combinar launchers y juggles, auto-combos, instant-kills, dash y backstep aéreos, air blocks, castigos por pasividad en el juego, modificadores de estado (inversión de controles, inmovilización, etc)... Más de veinte años de experiencia en el género concentrados en un único título; francamente, no se nos ocurre un único elemento de cualquier otro juego de lucha que no esté incluido en *Persona 4 Arena*. Eso sí, controlar todas estas posibilidades nos llevará horas y, como de costumbre en los juegos de Arc System Works, las diferencias entre un jugador experimentado y uno novato son abismales. La gran libertad a la hora de combinar ataques de otros títulos de Arc también se encuentra en *Persona 4 Arena* y, por mucho que entrenemos contra la CPU, la auténtica prueba de fuego para el jugador llegará en forma de su modo on-line. Y es que *Persona 4 Arena* presenta modos como el On-line, Lesson Mode, modo historia... y casi todas las demás opciones imaginables en un juego de sus características: modo theater para grabar y reproducir repeticiones, Score Attack, Challenge Mode (en el que podrás aprender combos devastadores), galería de videos e ilustraciones (¡como en los beat'em-up para consola de los noventa!)... Vamos a darle a tope al Lesson Mode y al modo historia y, si aún nos quedan pulgares, el mes que viene os ofreceremos la review de una de las sorpresas de 2013.

> "No se nos ocurre un solo elemento del mundo de los beat'em-up que no esté incluído en Persona 4 Arena."

DOC



Abajo: Imitando a los beat'em-up de los 90, *Persona 4 Arena* cuenta con un modo Gallery donde podrás ver ilustraciones y todo tipo de vídeos del juego, que se irán desbloqueando a medida que avanzas en todos sus modos de juego.





BEAT'EM-RPG O MODO HISTORIA

GRAN PARTE del éxito de la saga *Persona* se debe a su atractivo y misterioso argumento; aunque por regla general, los juegos de lucha no tienen "mucho que contar", Arc System Works ha sido fiel a la saga y ha creado todo un capítulo de *Persona*. Podrás comenzar el modo historia con diferentes personajes y éste te irá contando con ilustraciones y vídeos lo que está ocurriendo con el Midnight Channel en Inaba. De hecho, hay situaciones en las que tendremos que elegir entre varias opciones, cambiando el argumento dependiendo de nuestra elección.







Arriba: El modo Challenge te enseñará algunos de los combos más complejos y brutales que hayas visto jamás en un juego de lucha. Cada uno de los personajes cuenta con veinte combos diferentes que deberás ejecutar.





Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3



CONCEPTO ■ CyberConnect 2 pretende convertir UNS en un juego de lucha "de verdad", donde "accesible" sea algo más que machacar botones

¿Cúantos ninjas caben en un disco?







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PS3, 360
Origen: Japón
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: CyberConnect 2
Lanzamiento: 8 de marzo
Jugadores: 1-2

Perfil shinobi

El ninjitsu, el arte del sigilo y el asesinato bajonero en los tiempos de la unificación de Japón, nos ha dejado más mitología que hazañas (y eso si consideramos como tal aprovechar una visita al baño de Takeda Shingen para hacerle un enema de espada tanto). Y juegos, muchos juegos.

Ninjas nerviosos

Ninja Gaiden
1988 [Arcade]
Bad Dudes vs. Dragon Ninja
1988 [Arcade]
Shinobi
1987 [Arcade]

Apogeo

Shinobi es perfecto, pero *Bad Dudes* plantea la Pregunta Más Importante: ¿eres lo bastante malote para salvar al Presidente de los Ninjas del Dragón?

Más de 80, y la cosa sigue. Los últimos en incorporarse son un puñado de Kages del pasado, ya enfocados directamente al fan más hardcore. Yuki Nishikawa (productor) no bromeaba con sus últimas declaraciones sobre el juego, donde venía a decir que los jugadores externos a la pasión ninja ni están ni se les espera, con lo que CyberConnect2 ha tirado por otro enfoque. Básicamente, plantearse el medio: el estudio tiene claro que si se limitan a repetir secuencialmente la serie, el aficionado tendrá en manos lo mismo que le dan el anime (si bien con más calidad en el juego) o el manga. Que hay que darle algo distinto.

La respuesta ha sido sacar a pasear una década larga de experiencia con el personaje (y recientes aventuras ajenas, como *Asura's Wrath*, cuyos enormes jefes y técnicas del desparrame han servido para solucionar el escollo de convertir en personajes jugables a ciertos bichos de entre una y nueve colas) para convertir *Ultimate Storm* en una experiencia de juego más completa. Curiosamente, todo el equilibrio y las características que están implementando decanta la balanza más del lado del jugador de lucha que del mero aficionado a Naruto en busca de pinchaína digital con sus muñecos, un poco como el sorpresón que nos hemos llevado con *Persona 4 Arena*: el uso de otra licencia para desvelar un juego de lucha sólido.

Evidentemente, equilibrar a más de 80 personajes que incluyen desde marionetas ninja hasta monstruos gigantes de la destrucción, pasando por zombis y arsenales con patas no es fácil, pero al menos ciertas mecánicas han sido revisadas para evitar el festival aporreador de entregas anteriores. Sobre todo el Awakening, esos "estados supersaiyan" que tiraban por la borda cualquier atisbo de jugabilidad para convertirlo en *Buzz! El Juego de Ninjas*, donde el primero en alcanzar el estado ganaba. El Awakening puede usarse a conveniencia del jugador en cualquier momento del combate, pero tiene sus desventajas: los aficionados al *rush* se van a a encontrar la sorpresa de que dura menos y deja muy tocado al luchador en cuanto a barra de vida y total de chakra... Y que no hace invulnerable a que te echen del ring, aunque todavía estamos con la duda de si esta nueva mecánica se implementará a lo *Soul Calibur* -el luchador pierde- o, como parece, a lo *Dead or Alive* y los últimos *Mortal Kombat*, donde el afectado se lleva una paliza por parte del escenario mientras el combate se expande a nuevas zonas.

Con suerte podremos comprobarlo este mes: el estudio tiene pensado sacar una demo a finales de febrero con acceso a dos capítulos, incluyendo una de las batallas contra el Kyubii. Para Europa aún no hay fecha, pero en la PSN de Japón estará el 19 de febrero.





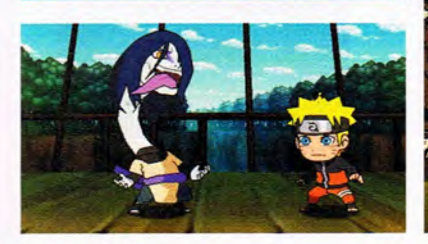


Naruto Powerful Shippuden

CONCEPTO Inti Creates otorga el tratamiento superdeformed a Naruto y Rock Lee y los mete en un "yo contra el barrio" de toda la vida.

Pequeños cabezones cabreados







La idea de un Naruto portátil rememorando los tiempos de los 8 y 16 bit con un arcadazo lateral nos resulta bienvenida. Aunque las entregas de PSP de CyberConnect 2 demostraron que era posible hacer un potente versus para llevar, nuestro cariño por el género del mamporro sidescroller nos hizo levantar una tímida ceja cuando se anunció *Powerful Shippuden*. Principalmente porque un juego usando la estética tan Bandai de cabezones superdeformed nos hizo pensar que el juego no llegaría a Europa. Pero eh, parece que la vaca lechera que es la franquicia no piensa dejar pasar ni una.

Y bien que nos alegramos, principalmente porque sus responsables son Inti Creates, los mismos que ya nos deleitaron hace unos años con las retroentregas descargables de amor pixelado que fueron *Mega Man 9* y *Mega Man 10*, posiblemente lo último digno que recibió la mascota de Capcom. El juego presenta a nuestro personaje favorito de la saga, Rock Lee, acompañado por Naruto en un sistema de "protagonista dual" en el que alternar entre ambos personajes cumpliendo misiones sacadas de sus respectivos arcos. Porque, aunque el juego lleve el nombre del rubio, en realidad es una entrega pensada para darle un empujoncito a la nueva serie del moreno: *Rock Lee and his Ninja Pals*, un desparrame donde la seriedad que ha hundido Shippuden en los abismos de Dragon Ball Z emo (pelea-angustia existencial-pelea) desaparece para mostrarnos a ninjas travestis repartiendo sexy jutsus en todos los colores de la felicidad, por poner un ejemplo

Aunque sin despreciar la montaña de contenido que ha dejado Shippuden (Naruto llega incluso al Modo Sabio y a usar el Planetary Rasengan), para construir un camina y pega mientras se enfrentan a un puñado de sicarios que eligieron un mal día para ser proletarios de la villanía. Culminando en una montaña de jefes con sabor a viejo y a oler el punto débil o espiar los patrones de ataque.

El resto de personajes aparecen a modo de strikers o ayudas, mientras que el meollo consiste en ir avanzando por un entorno cuqui soltando estopa. Aunque nos preocupa bastante el tamaño de los cabezones: tanto el ninja nominal como el torbellino de Konoha ocupan con sus cráneos de cupcake una buena porción de la pantalla, limitando severamente el número de enemigos y la acción en curso.

Tal vez por eso Inti Creates ha decidio echar el resto con los jefes, convirtiendo el proceso en un versus uno contra uno donde las proporciones ya resultan menos molestas. ¿Que te cansa el modo historia? Bien, hay un apartado de supervivencia ideal para dedicarse a los puños sin complicaciones.

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: Nintendo 3DS
Origen: Japón
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: Inti Creates
Lanzamiento: 8 de marzo
Jugadores: 1

Perfil del Desarrollador

Un puñado de prófugos de Capcom se estableció por su cuenta a mediados de los 90 para escupir Mega Men que no diesen asco. Desde entonces sobreviven como desarrolladores de fortuna.

Historial

Gal*Gun **2011 [360]**
Mega Man Zero Collection **2010 [DS]**
Mega Man 9 **2008 [PSN, Live, Ware]**
Speed Power Gunbike **1998 [PS]**

Apogeo

Mega Man 9, cuando Capcom todavía contaba con Inafune y decidieron celebrar el 20 aniversario de *Rockman* con una nueva entrega de 8-bit.





SHOWROOM

MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

ASSASSIN'S CREED: UTOPIA

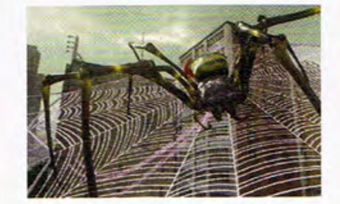
Formato: **iOS, Android**
Compañía: **Ubisoft**
Desarrollador: **GREE**
Lanzamiento: **Febrero de 2013**



LA SAGA ha hecho una transición a plataformas móviles con irregular éxito, pero el *Utopia* desarrollado por GREE puede ser uno de los intentos más bizarros de rentabilizar la franquicia. Mezclar la construcción de edificios con combates a lo *Advance Wars* es algo tan disparatado que solo podría funcionar genial. Incluso si no tiene mucho éxito, el juego al menos pinta realmente bonito.

EARTH DEFENSE 2025

Formato: **X360, PS3**
Compañía: **D3Publisher**
Desarrollador: **D3Publisher**
Lanzamiento: **2013**



EARTH DEFENSE Force representa algo que no tenemos en suficiente abundancia en los videojuegos: diversión ridícula. Ya, muchas veces no funciona bien, pero puedes hacer que una ciudad entera se arrodille a tus pies con un lanzacohetes, así que no nos quejamos. Nos preocupaba que nunca llegara *Earth Defense 4*, pero con '2025', parece que los monstruos gigantes no se harán esperar.

MONSTER HUNTER 4

Formato: **3DS**
Compañía: **Capcom**
Desarrollador: **Capcom**
Lanzamiento: **2013**



MONSTER HUNTER 4 debía lanzarse en marzo, pero Capcom ha anunciado que lo va a retrasar hasta verano para pulirlo más. Es una pena, porque el juego parece ser el más grande y el que más importancia dará a la historia de todos. No solo eso, sino que habrá mejoras en las técnicas de combate, incluyendo la posibilidad de escalar rocas o enemigos, algo que han aprendido de *Dragon's Dogma*, seguro.

PROJECT GODUS

Formato: **PC, iOS, Android**
Compañía: **22 Cans**
Desarrollador: **22 Cans**
Lanzamiento: **2013**



POPULOUS, EL primer "juega a ser dios", ha regresado. Más o menos. Molyneux y su estudio han conseguido la financiación suficiente vía Kickstarter para reinventar el *Populous* con *GODUS*, cuyo desarrollo ya está en marcha. Molyneux siempre ha vivido de sus ideas y nos gustará ver qué puede aportar al género que casi fundó hace 24 años. Son unos cuantos años de experiencia, vaya.

POKÉMON X / POKÉMON Y

Formato: **3DS**
Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Game Freak**
Lanzamiento: **Octubre 2013**



YA ESTÁ aquí la nueva entrega de turno de la saga de cazadores furtivos infantiles. Pero ojo, esta vez trae un apartado gráfico que, para bien o para mal, deja a trás el bello sprite y abraza definitivamente el 3D. Solo tenemos el nombre de cinco criaturas, pero suficiente ha sido para que las hordas de fans hagan mil artworks y para que los haters esgriman sus mismos argumentos de siempre.

DRAGON QUEST VII

Formato: **3DS**
Compañía: **Square Enix**
Desarrollador: **ArtePiazza**
Lanzamiento: **Febrero de 2013 (Japón)**



SE LANZÓ hacia el final de la vida de PSone y nunca llegó a salir en Europa, pero ahora nos vamos a resarcir. Primero se lanza en Japón en febrero, pero ArtePiazza también lanzará este port para 3DS con mejores gráficos. No se ha hablado aún de localización para Occidente, pero dudamos que sean tan tontos de cometer el mismo error dos veces. Que la franquicia es ahora mucho más conocida, hombre...

PROFESSOR LAYTON VS ACE ATTORNEY

Formato: **3DS**
Compañía: **Level-5**
Desarrollador: **Capcom/Level-5**
Lanzamiento: **Tercer cuatrimestre de 2013**



SIN DUDA, uno de los mashups más raros que se han visto. El profesor Layton se unirá a Phoenix Wright para resolver los misterios de la Ciudad Laberinto. Mezclará los puzles y los juicios propios de cada saga, de modo que nos morimos por hincarle el diente. Por desgracia, no hay fecha de lanzamiento confirmada aún en occidente, y 3DS tiene la región bloqueada...

HOTLINE MIAMI 2

Formato: **Mac, PC**
Compañía: **Por confirmar**
Desarrollador: **Dennaton Games**
Lanzamiento: **Por confirmar**



EL SHOOTER ultraviolento en perspectiva cenital y de ambientación ochentera tendrá secuela, pero más tarde que pronto. Dennaton Games va aprovechar la popularidad de su juego para convertir el DLC planeado en un nuevo juego completo. Ya han mostrado una parte de la nueva banda sonora, material suficiente para que estamos salivando. Recordad que *Hotline Miami* fue nuestro nº5 del año.



APLAZADO - DAY Z (PC)

La versión independiente para PC ha sido aplazada debido a grandes cambios en el motor del juego. Habrá una nueva interfaz, mejor diseño de niveles y armas degradables y personalizables. Merece la pena.



RETOMADO - InSane

Guillermo del Toro y su juego fueron dados de lado por THQ, pero parece que el director de *Hellboy* no se achanta y busca un estudio interesado en terminar el desarrollo.

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Formato: **3DS**
Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Intelligent Systems**
Lanzamiento: **Marzo de 2013**



UN NUEVO *Fire Emblem* siempre es motivo de regocijo, el vivo testimonio de que hay juegos de estrategia dispuestos a patearte el culo cuando deben. La muerte permanente está ahí siempre, una posibilidad que acosa cada decisión del juego y cómo usas a tus molones protagonistas. El último trailer lo protagoniza el afamado Marth, que ha vuelto por sorpresa. ¿Para qué? Para defender otra vez el reino.

EDGE OF TWILIGHT

Formato: **X360, PS3**
Compañía: **Fuzzyeyes Entertainment**
Desarrollador: **Fuzzyeyes Entertainment**
Lanzamiento: **2013**



TRAS PARALIZAR su desarrollo en 2009, creíamos que *Edge Of Twilight* había sido otra baja de los costes de desarrollo de esta generación. Por suerte, Fuzzyeyes Entertainment lo han rescatado tras un cambio de dirección y prometen una nueva aventura de acción con rollito steampunk para este año. Aunque ya estamos despidiendo la generación, este tipo de movimiento se agradece.

THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

Formato: **X360, PS3, PC**
Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Terminal Reality**
Lanzamiento: **2013**



UNA DE las mayores sorpresas durante la transición del cómic a la tele ha sido la gran popularidad de los hermanos Dixon. Tanto es así que protagonizarán un FPS de supervivencia ambientado antes de la serie. Se ha mostrado poco material aún, pero que Michael Rooker y Norman Reedus interpreten a los personajes de nuevo es una buena noticia y ayudará al juego.

YOUNG JUSTICE: LEGACY

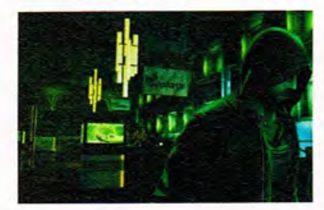
Formato: **Multi**
Compañía: **Little Orbit**
Desarrollador: **Little Orbit**
Lanzamiento: **2013**



MIENTRAS QUE Cartoon Network ha eliminado la serie sin razón aparente, este RPG de acción debería saciar a los fans. Está escrito en colaboración con los guionistas de la serie y se centra en los cinco años que separaron la primera temporada y la segunda. Teniendo en cuenta que la serie ha dejado de emitirse, quizá sea la única ración de Joven Liga de la Justicia que recibamos en mucho tiempo.

DARK

Formato: **Multi**
Compañía: **Kalypso Media**
Desarrollador: **RealmForge Studios**
Lanzamiento: **Por confirmar**



LOS JUEGOS de acción e infiltración han renacido de sus cenizas, y RealmForge quiere darle su propia vuelta al género antes de que se pase de moda. La historia de Dark gira en torno a los secretos de una corporación y promete un amplio plantel de habilidades vampíricas como alternativa al sigilo. *Splinter Cell* versión vampiro. A nosotros nos suena demasiado bien.

STATE OF DECAY

Formato: **X360, PC**
Compañía: **Microsoft Studios**
Desarrollador: **Undead Labs**
Lanzamiento: **Marzo de 2013**



NO ES que haya escasez de juegos de zombis, pero este podría ser diferente. O no. Aquí el enfásis está en la supervivencia, no en jugar a ser Blade por la ciudad. Se puede construir un refugio, cultivar recursos y unirse a un grupo de supervivientes para preparar el apocalipsis zombi que se avecina. Pero la muerte permanente está ahí, así que hay que saber decidir. ¿Plantar zanahorias o patatas? BOOM.

PUPPETEER

Formato: **PS3**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **SCE Studios Japan**
Lanzamiento: **2013**



SONY TIENE bastantes exclusivas para el año, pero la que más nos intriga es *Puppeteer*. El juego se centra en un chavalín llamado Kutaro, que por desgracia ha sido transformado en una marioneta y ha perdido su cabeza por culpa del malvado Moon Bear King. Empezará un viaje para reclamar su forma ayudado por un par de tijeras. Es decir, *Little Big Planet* pero con la pochez propia de Tim Burton borracho.

TEARAWAY



Formato: **PSVita**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Media Molecule**
Lanzamiento: **2013**



NO SABEMOS cómo el estudio tras *LittleBigPlanet* tiene estas ideas, pero esperamos que sea con cosas legales. Por ahora, están guardando bajo llave cualquier dato sobre *Tearaway*, su juego de papel para PS Vita que promete utilizar todas las funciones de la consola, incluido el panel trasero. Y conociendo a esta gente, estará todo adornado de entornos vivos, coloridos y criaturas adorables y sonrientes.


ATHER
OMSTOCK
r Prophet
COME FLY
AWAY
LADY'S
AERODOME

PROBLEMAS EN EL PARAÍSO

Irrational Games vuelve al mundo de Bioshock con una nueva entrega de la franquicia, pero cambiando la ciudad submarina por un nuevo paraíso corrompido en las nubes de América

> "Dios merece una segunda oportunidad. Qué es Columbia sino un puente hacia otra era."
> **Padre Comstock**

POR PRIMERA vez, la franquicia *BioShock* abandona las profundidades marinas y en un movimiento que tiene toda la lógica del mundo, o quizás todo lo contrario, nos manda al cielo: Irrational ha creado un paraíso al borde de la corrupción, trazado a base de racismo, violencia y segregación. La ciudad aérea de Columbia, un Nuevo Eden para quienes se revelen merecedores de ello. games™ ha paseado por él y te cuenta si ha valido la pena la espera.



Llegamos a las oficinas de 2K Games en Madrid sin poder evitar cierta excitación. Estamos muy lejos de ser fans fatales del primer *BioShock* (o de casi cualquier cosa, ya que preguntáis), pero pasado el tiempo, es inevitable sentir un aprecio honesto y reconfortante por aquella primera aventura submarina. El diseño de los escenarios, con todo el peso puesto en la atmósfera y la exquisitez casi psicótica de los detalles, las referencias a la literatura de Ayn Rand (que sin ser tampoco una base para tirar cohetes, al menos fue un agradecido descanso con respecto a las fuentes de ideas habituales) y su obvio talento para crear iconos inmortales (por encima de cualquier otra consideración, Big Daddy y Little Sisters son de los personajes más imborrables de esta generación) dieron a *BioShock* un toque único, en un juego que tenía sus defectos jugables pero que fue encumbrado por algo que escasea cada vez más: tenía una personalidad única.

La secuela fue otro cantar: Irrational se negó a participar en ella, y Take 2 tomó un par de malas decisiones adjudicándole un multijugador que nadie había pedido (era la época de *Dead Space 2*: los multis más desganados y superfluos de todos los tiempos) y, prolongando la historia del *BioShock* original hasta asfixiarla. Ken Levine se desmarca por completo de esa secuela, y de hecho, da algunas pistas acerca de cómo entender *Infinite*, que no es, desde luego, como solemos concebir las secuelas al uso: "Cuando empezamos a trabajar en un nuevo juego después de *BioShock*, preparamos una IP distinta durante unos cuantos meses," afirma Levine, refiriéndose a lo que entonces se conocía internamente como 'Proyecto Ícaro'. "Pero no terminaba de funcionarnos. Estábamos atascados. Tampoco teníamos ideas para otro juego de *BioShock*. ¿Volver a Rapture? Sentíamos que nuestro estudio había dicho todo lo que tenía que decir sobre ella. Así que nos preguntamos de qué podía ir otro juego de *BioShock*, dónde podría estar ambientado. Primero nos planteamos en qué podía diferenciarse en vez de decidir en qué podía parecerse. Alejarnos de Rapture era primordial, de los personajes, de la estética, eso fue duro," afirma Levine, añadiendo "pero por mucho que la adore, Rapture es, en realidad, una mazmorra. Un puñado de pasillos. El agua no existe de verdad más allá de un elemento decorativo al otro lado de un cristal. Es un truco. Maravilloso, pero un truco." El truco al que se refiere Levine regresa, en cierto sentido, en Columbia.

"¿Volver a Rapture? Sentíamos que nuestro estudio había dicho todo lo que tenía que decir sobre ella. Así que nos preguntamos sobre qué podía ir otro juego de Bioshock, dónde podría estar ambientado"

Ken Levine, Irrational Games

Lo primero que hicimos en la demo que probamos fue, obviamente, lanzarnos al vacío: sabíamos que no íbamos a ver cómo nos despanzurrábamos contra el asfalto, diez kilómetros más abajo, pero queríamos comprobarlo. En efecto, aunque no había muros invisibles que nos impidieran saltar, reaparecimos inmediatamente y sin perder equipación o salud en el mismo sitio desde donde habíamos saltado. Por tanto, los islotes que flotan entre las nubes de Columbia caen en el mismo pecado que Rapture: tanta agua para qué, si no puedes salir a bucear. Bien, sí y no. Si en algo Infinite puede reconocerse como claro continuador de la saga *BioShock* es en mostrarse como un complejo catálogo de señales, imágenes, iconos y símbolos; uno de ellos es la ambientación en una ciudad aérea, pero esta

EL PODER EN TUS MANOS

Como sucedía con el Bioshock original, Booker recibe unos cuantos poderes sobrehumanos que le ayudarán a abrirse paso entre sus enemigos, y que esta vez se llaman Vigores. Son el equivalente a los Plásmidos de allí, y pueden desde convocar a bandada de cuervos asesinos a controlar la tecnología que hay repartida por Columbia, pasando por pequeñas bombas con retardo apropiadamente llamadas Besos de Diablo. Cuando usas por primera vez un Vigor verás cómo tu cuerpo se transforma, y no es agradable: tus manos se reducirán a cenizas o serán destrozadas por cuervos.

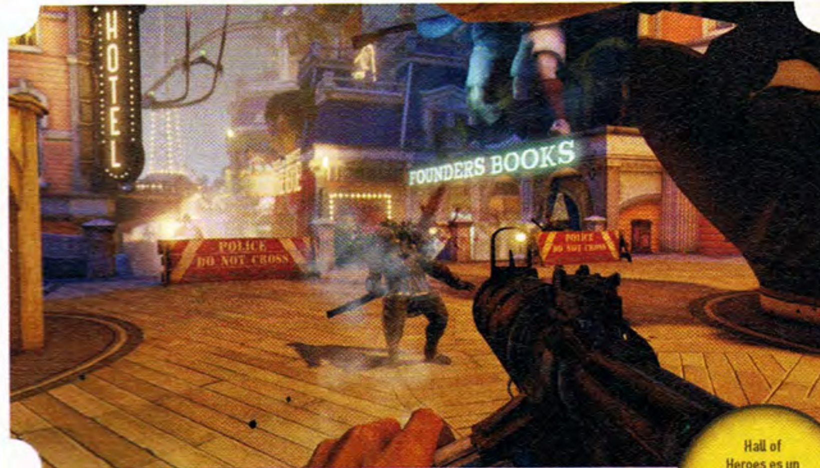
Booker encuentra a Elizabeth encerrada dentro de un gigantesco monumento: ella es el especimen de los carteles.

Una vez liberada por Booker, Elizabeth le ayudará en su aventura con sus poderes, consejos y asistencia en el combate.

vez, como veremos, Irrational ha sabido sacar más provecho de las características de esa ciudad utópica e imprevisible que es Columbia.

Pero... ¿qué es Columbia? Como sucedía con determinadas corrientes de pensamiento (el libertarismo sobre todo) con las que había que familiarizarse para sacarle todo el jugo al primer *BioShock*, también conviene manejar un par de conceptos para introducirse en *Infinite*. El principal es el excepcionalismo norteamericano, es decir, la teoría que dice que determinado país, cultura, raza o agrupación es excepcional, y por tanto, debe quedar fuera de las leyes del hombre. Y de las de Dios ya veremos. Muchos países y grupos étnicos, desde Israel, el pueblo elegido, a los siempre amanosos nazis, de la Unión Soviética al Japón Imperial. Y por supuesto, los Estados Unidos en su era más segregacionista y remilgada. No es cosa del pasado: Obama ha sufrido notorias críticas por parte de sus rivales al abandonar de forma abierta y declarada el excepcionalismo norteamericano. Bien: Columbia en 2012 es una plasmación en formato arquitectónico de estas ideas. Son unos Estados Unidos en miniatura, integristas, utópicos, blancos (en cuanto a su inocencia y en cuanto al color de su piel) y que rinde pleitesía al Padre Comstock, fundador de la urbe flotante.

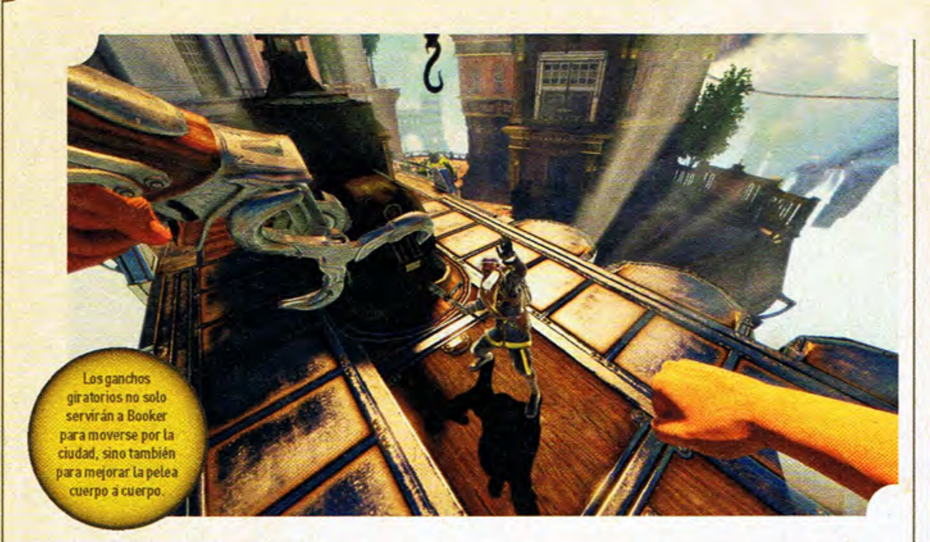
Booker DeWitt es un detective privado expulsado a patadas de la agencia Pinkerton que acepta por necesidad la búsqueda de una chica que está retenida en Columbia. Maravillado como el jugador, una procesión de carrozas flotantes es, quizás, el último momento de paz que Booker va a disfrutar en una ciudad que



Hall of Heroes es un museo donde te enfrentarás a guerreros históricos, como los boxers chinos.

lanza unos cuantos guiños a la sumergida Rapture. Y como en ella, vamos a comprobar que las utopías son gigantes con pies de barro.

A pesar de lo pacífica y aparentemente idílica que resulta la llegada de Booker a Columbia, cualquier jugador medianamente inteligente tendrá la mosca detrás de la oreja desde el mismo momento en el que descienda de la cápsula



Los ganchos giratorios no solo servirán a Booker para moverse por la ciudad, sino también para mejorar la pelea cuerpo a cuerpo.





que le ha conducido a la ciudad desde un faro (resulta familiar, ¿no?): nada más llegar tiene que recorrer un laberíntico templo donde se adora la figura del Padre Comstock, en una especie de perversión integrista, casi paganizada, de la fe cristiana. Antes de que estalle la violencia por culpa de una complicada decisión de Booker que el juego deja en manos del jugador, múltiples pistas le harán pensar que algo huele a podrido en Columbia: la ciudad está construída como un refugio al margen de los 'indeseados'. No cuesta mucho deducir de quien hablan estos chalados: de los negros y los ateos.

Quizás compartiendo las sensaciones del jugador, Booker rechaza este refrito enloquecido de religión y racismo e inicia una revuelta unilateral que le enfrentará con las fuerzas del orden de Columbia, en una persecución que quizás se encuentre entre los mayores problemas de este arranque del juego: solo la policía al servicio de Comstock y sus abundantes seguidores fanáticos parecen estar al tanto del peligro que supone Booker. El resto de los habitantes de Columbia, pese a tratarse de un tío claramente agresivo y trotón, que lleva armas de fuego y que está haciendo arder media ciudad, lo contemplan con curiosidad y sin miedo. Un detalle que quizás veamos matizado en la versión final del juego.

La cuestión es que *BioShock Infinite* se enfrenta con valor a temas indudablemente polémicos. ¿Cómo se lo ha planteado Levine?: "Soy un fanático de la historia y la cultura, pero he tenido que dedicar mucho tiempo a meditar acerca de la religión. Llegar a entender a Comstock ha sido más duro de lo que fue entender a Andrew Ryan. He tenido que entenderle para poder darle voz, pero yo nunca he tenido una experiencia religiosa extática como las que él describe," explica Levine, que entiende lo delicados que son los temas religiosos y raciales. "La religión es una experiencia que transforma a la gente. Y no pueden pensar en ello, simplemente sucede. Pero a mí nunca me ha sucedido.

"Hubo algo que me ayudó a entender a Comstock. Había una persona en el equipo que era muy religiosa. Cuando estaba probando el juego, llegó un momento en el que soltó el mando, abrió su procesador de texto y escribió una carta de renuncia. Estaba profundamente ofendida por el juego," dice Levine. "Tuvimos una conversación sobre el tema, sobre qué le disgustaba. Me di cuenta de que no había hecho un buen trabajo explicando por qué a alguien se le ocurriría seguir a Comstock, para empezar. El racismo es un tema complicado, pero la gente le sigue. Hay gente muy normal que sigue a gente muy siniestra, y es raro, pero siempre hay una razón. Durante esa conversación, entendí el problema," dice Levine, y añade, "no se trata de que Comstock sea interesante o agradable, se trata de que sea comprensible.

UTOPÍA PARA UNO

Aunque Irrational planeaba incluir varios modos multijugador en *Infinite* (una de las razones por las que se rumoreó que el juego se retrasaba de octubre de 2012 a 2013), han acabado desapareciendo por completo. Ken Levine no soltó prenda sobre su inclusión inicial, pero el diseñador de niveles Shaun Elliot se mostró algo más conciso. "Trabajé bastante en ello. Si los resultados hubieran sido suficientemente buenos y apropiados al tipo de juego que estábamos haciendo, lo habríamos dejado. Pero no llegamos a anunciarlo porque no nos convenció del todo... Lo importante es que no fue tiempo perdido, fue una actividad productiva y aprendimos muchas cosas."

"No creo que nadie se acerque a un escritor o director de cine y le diga 'Ah, ¿pero se puede tratar este tema?' "

Ken Levine, Irrational Games

Le dije a esta persona del equipo, 'Mira, voy a reescribir algunas cosas. Te las voy a enseñar. No te las voy a mostrar para que las apruebes, porque honestamente, si dices "No, lo odio", pues mala suerte. Voy a hacerlo igualmente. Pero creo que estos cambios te van a resultar interesantes, y creo que gracias a ellos el juego va a ser mejor.' "

El miembro del equipo acabó quedándose, pero Levine tuvo que tener conversaciones similares con otros miembros. Si el sexo, las drogas y el rocanrol (entendiendo "rocanrol" como estado post-teológico del alma, no como un Grandes Éxitos de Maná) no han sido temas muy recurrentes en los videojuegos, con el racismo y la religión, para de contar. Levine sabe que cualquier tema controvertido va a poner de uñas a los fans de culo más estrecho y a la siempre acogedora prensa no especializada, y no entiende que tenga que cortarse a la hora de contar una historia. "No creo que nadie se acerque a un escritor o director de cine y le diga 'Ah, ¿pero se puede tratar este tema?' Somos nuestro peor enemigo. ¿Por qué no deberíamos poder? Los juegos todavía se perciben como juguetes, pero están tan capacitados como el resto de los medios, si no más, para expresar ideas", afirma Levine.

BioShock Infinite se atreve a expresar esas ideas de las formas más complejas, y también de las formas más sencillas. Por ejemplo, mientras que Jack (el héroe de *BioShock*) no hablaba, Booker sí que lo hace. Levine afirma que no ha sido un proceso fácil: "Al principio, Booker y Elizabeth eran mudos, en serio, mudos del todo, porque estábamos aterrorizados de lo que podría significar darles voz. Déjame decirte que tengo la mano de escribir muy, muy cansada," dice Levine. "Hay niveles que son más extensos que todo el guion de *BioShock*. Varias veces más largos." Esa exhaustividad se extiende a todo el juego: como en *BioShock*, el protagonista se va encontrando grabaciones en vídeo y audio, libros, notas, textos, prensa que desvelan las motivaciones, pasado y presente de Columbia. Pero también hay momentos de paz, entre combate y combate donde, por primera vez en la serie, se puede escuchar la voz de todos y cada uno de los personajes de Columbia. Agotador hasta un punto paroxístico

MAPA DEL EXTERIOR DEL BANCO

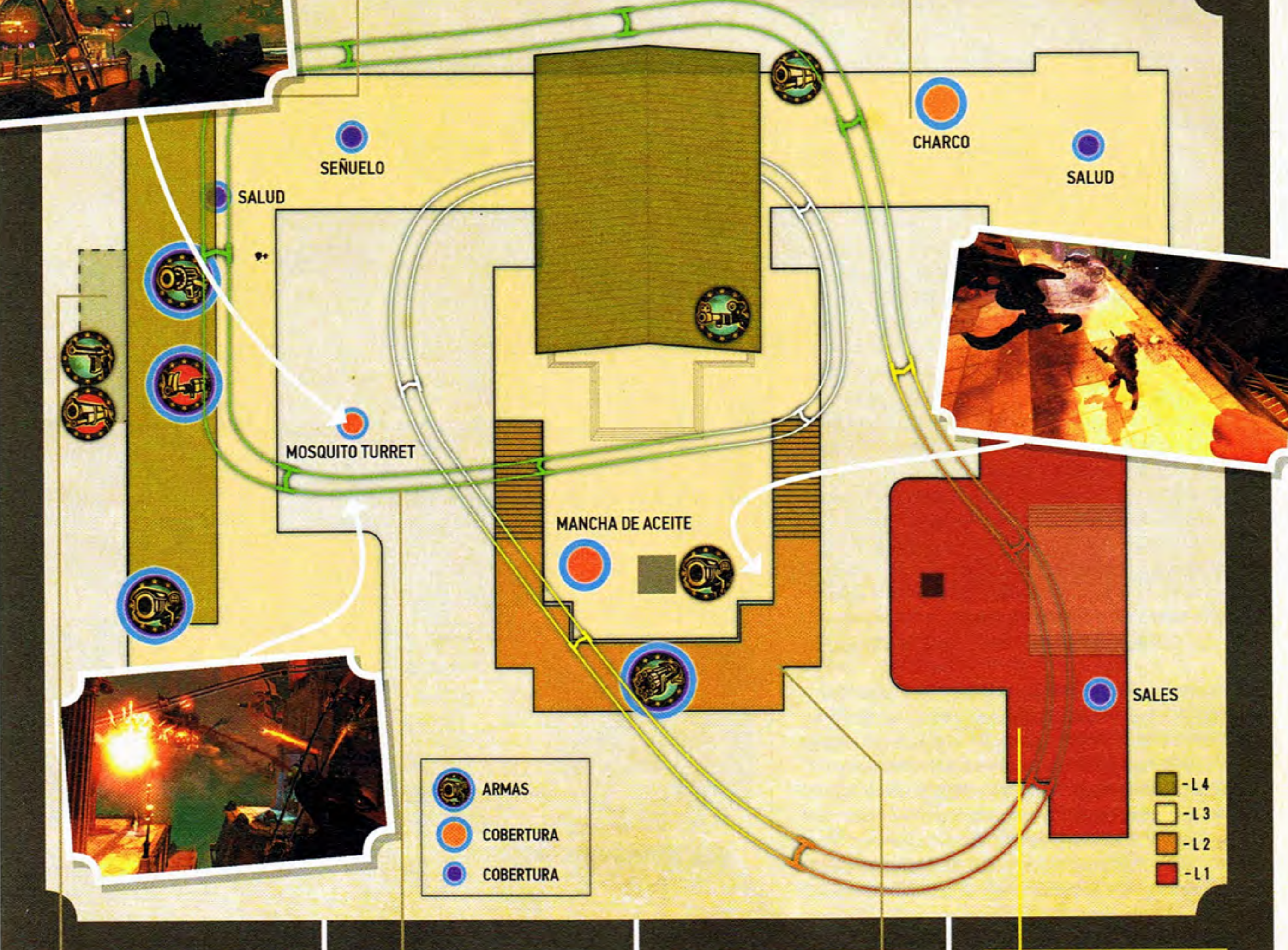
Irrational fue tan amable de dejar que games™ probara un nivel más avanzado de *Infinite*. La lucha en el exterior del banco es dura, rebosante de enemigos deseosos de lanzarte al vacío. También tuvimos acceso a una buena cantidad de Vigores y armas, aunque no pudimos usar todos a fondo... tampoco tiene nada de malo ser fiel a los clásicos populares: fuego a tutiplen y bandadas de cuervos asesinos que zampan carne humana.

MOSQUITO TURRET:

El combate se pone complicado rápidamente cuando llega la artillería pesada del enemigo. Por suerte, Elizabeth puede rasgar la realidad en el campo de batalla y traer del otro lado del portal una torreta. Viene de perlas para dar cuenta de los enemigos en un nivel tan vertical.

FACHADA DEL BANCO:

Los suministros de salud estan entorno a las puertas delanteras del banco. Te vendran bien porque la cosa se complica rapidamente. Si las manos mecanicas letales del Handyman no son suficientes, contemplaras con horror como los enemigos no dejan de salir ante ti. En el peor de los casos puedes refugiarte mientras Elizabeth busca municion.



BALCONADA:

Cuando estes usando los railes en plena batalla puede que no se te ocurra acceder a la zona de la balconada superior, pero aunque el riesgo sea grande vale la pena. Tendras una posicion dominante y encontraras multitud de armas, entre ellas un poderoso RPG.

RAILES:

El combate desde los railes que comunican los distintos puntos de la zona es sorprendentemente fluido: puedes usarlos para localizar puntos aventajados del mapeado o para huir en pocos segundos de hordas de fanaticos extremistas. Cuidado con el Handyman y su tendencia a electrocutar los railes mas tentadores.

MANCHA DE ACEITE:

Cuando los enemigos se ponen pesaditos, Elizabeth puede rasgar el tiempo aqui, llevando a todos los que estan cerca a una horrible muerte. Abrir el portal hace que se cierren los otros, asi que tienes que sopesar el riesgo de cerrar la torreta flotante o las reservas de armamento en favor de la pirotecnia.

INICIO:

Comienzas aqui, en una plataforma, contemplando el exterior del banco. Varias naves repletas de torretas llegan por la izquierda, mientras que los enemigos comienzan a surgir de las puertas principales del banco. Si eres rapido puedes poseer las torretas antes de que llegue la artilleria pesada.

MANTENLO EN EL JUEGO

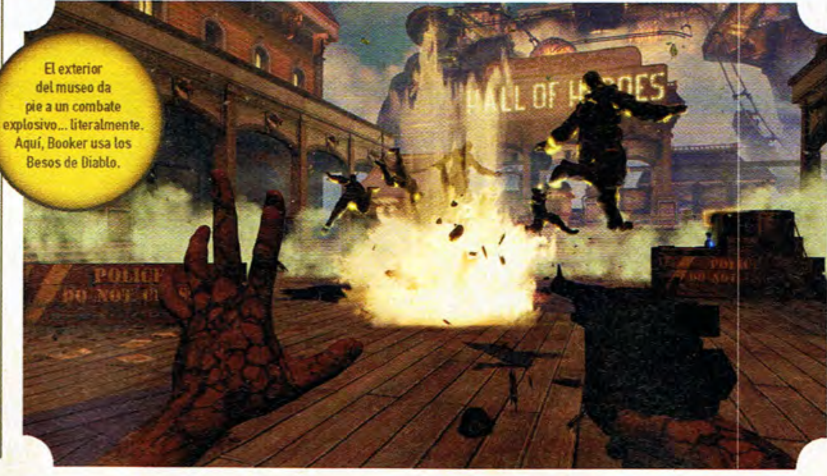
Según nos acercamos al final del actual ciclo de consolas, se acentúa la tendencia de los desarrolladores de confiar en exceso en las cinemáticas para contar una historia. Ken Levine, por otra parte, prefiere que la narración avance en *Infinite* todo lo dentro del juego como sea posible, "La mayoría de los juegos confían demasiado en las cut-scenes. En mi opinión, ningún otro medio te da por un lado la historia, y por otro tu experiencia. Prefiero que estén integradas, es más interesante cuando el jugador experimenta una secuencia de desarrollo de personajes y, de repente, surge el combate. Resulta mucho más sorprendente."

Elizabeth será la base sobre la que bascule todo el potencial de *Infinite*. Es por lo que un Booker amenazado de muerte sube hasta la ciudad flotante, obligado por una amenazadora nota en la que se lee: "Encuentra a la chica, cumple con tu deuda." Sube obligado por las circunstancias, por supuesto, pero algo nos dice que Booker no tardará en caer rendido ante los encantos de la joven. Igual que el jugador: en las apenas tres horas que jugamos al juego (y de las cuales, solo en la última estábamos acompañados por Elizabeth), se gana al jugador que se deje llevar por su encanto: contradictoria, jovial, inocente y diseñada con un gusto exquisito y lleno de misterios (¡el dedo!). Levine y su equipo se han asegurado de que, a diferencia del resto de los juegos en los que la escolta de un personaje tiene un papel prominente, Elizabeth no sea una carga. En, insistimos, el escaso tiempo que le hemos dedicado a esta demo inicial, Elizabeth se revela como una chica que adora el mundo en el que vive (¿ha estado alguna vez en tierra firme?), pero que a la vez está horrorizada por la violencia y lo que esta significa. Como un robot que no entiende las contradicciones de la humanidad, vamos a oir hablar, y vamos a escribir muchísimo sobre Elizabeth, porque ella es el genuino corazón de Columbia, y con ello, de *Infinite*.

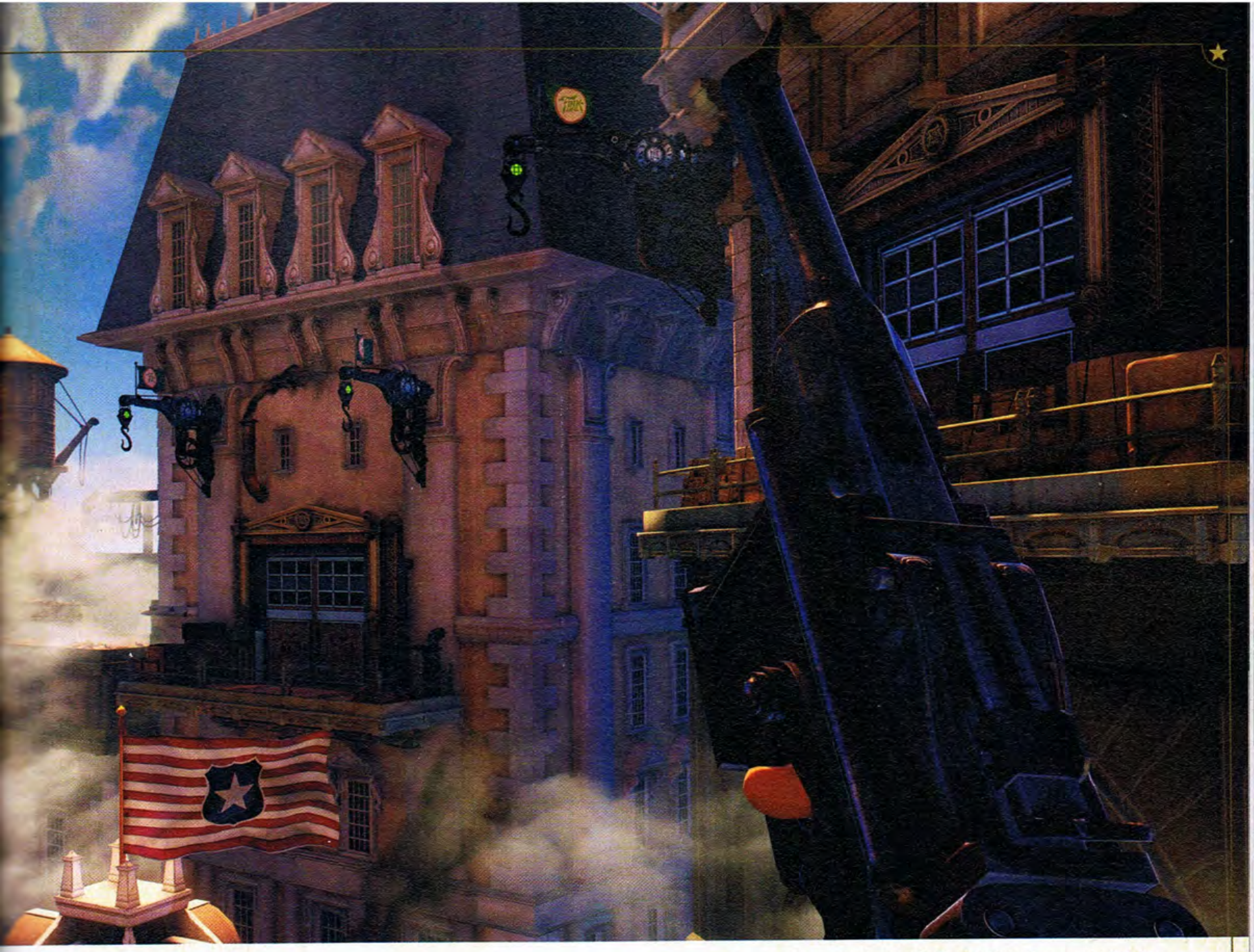
Columbia rebosa banderas y muestras de patriotismo, pero rasca la superficie y te toparás con el horror.

Sabíamos que sería el corazón del juego: lleva un montón de peso sobre sus pequeños hombros virtuales," dice Levine, deseoso de dejar claro que no querían que el juego se sintiera como una misión de escolta sobredimensionada. "Mucha gente me ha dicho, 'ella debería llevar un arma'. Mi respuesta siempre es que si ella va a matar a unos cuantos enemigos, ¿por qué no, simplemente, ponemos a menos enemigos en los combates? Si quieres que ella haga algo, piensa en algo distinto, porque el jugador es perfectamente capaz de pegar tiros. Por eso empezamos a trabajar en todo aquello que nos gustaría que ella hiciera. No solo porque mole, sino porque es un reflejo de su personalidad. Sus poderes ayudan a contar su historia. Es esta chica medio intelectual encerrada en una torre. Ha desarrollado todos esos gustos e intereses, y esos gustos e intereses se reflejan en las cosas que hace por ti."

Abrir candados, descifrar códigos y recoger armamento y distintas ventajas como Sales (que permiten recuperar los Vigores) son solo algunas de esas cosas. Curiosamente, por lo que hemos visto, esa habilidad no ralentiza o facilita el combate: los enemigos son duros y abundantes, y la presencia de Elizabeth permite que el jugador se concentre en el tiroteo puro. Todo aquel que haya sudado la gota gorda para liquidar su primer Big Daddy sabe perfectamente que Irrational no es muy amiga de poner las cosas fáciles. Pero hay otra habilidad



El exterior del museo da pie a un combate explosivo... literalmente. Aquí, Booker usa los Besos de Diablo.



de Elizabeth, esta más singular.

Elizabeth puede crear lo que el juego llama, en inglés, Tears. Rasgaduras en el espacio y el tiempo que, sin duda, formarán parte de los pliegues argumentales de *Infinite*. Habrá, sin duda, un interés por parte del iluminado regidor de la ciudad por aprovecharse de los poderes de Elizabeth, que crea portales que atraviesan el tiempo y que la permiten asomarse al mismo sitio que está, pero en el futuro, o a la puerta de un cine francés donde se estrena El Retorno del Jedi. Si estamos en los años veinte, por muy distópicos que sea, ¿cómo es posible que oigamos a lo largo de nuestra aventura versiones de canciones de los Beach Boys o de Cyndi Lauper? La obsesión de Levine por el detalle nos permite estar convencidos de que estos detalles, como el tatuaje con las letras AD que marca el dorso de la mano de Booker y que le identifica como el Falso Profeta, el enemigo público número uno de Columbia, no son casuales y que, de algún modo, hay múltiples sorpresas en el guion relacionadas con los viajes espaciotemporales.

★

Cuando salimos de las oficinas de Take 2, asombrados con la inteligencia artificial de Elizabeth y con el sistema de raíles del que hablaremos en detalle en nuestra preview del juego, reconocimos en voz alta que nos sorprendía que, aparentemente, todo encajara tan bien en *Infinite*. Los abandonos de altos cargos de Irrational y la caída del modo multijugador hacían temer lo peor en cuanto al desarrollo del juego. Es por eso, afirma Levine, que *BioShock Infinite* desapareció de la luz pública durante un año entero, saltándose el último E3, y estuvo centrado en ultimar los detalles.

"No me importa que la gente se vaya. Esto no es un campo de concentración. Lo único que me preocupa es que el juego guste a la gente. Al final, el juego es todo lo que importa."

Ken Levine, Irrational Games

"De la gente que trabajó en el *BioShock* original solo hemos perdido a una persona," dice Levine, justificando la partida del director de arte Nate Wells a Naughty Dog el pasado agosto. "No me importa que la gente se vaya. Esto no es un campo de concentración. Lo único que me preocupa es que el juego guste a la gente. Al final, el juego es lo que importa.

"Procuro no formarme demasiadas expectactivas... Siempre va a haber gente preocupándose por cosas. Por ejemplo, cuando enseñamos el juego por primera vez, la gente empezó con lo de de 'Oh, Dios mío, no es un *BioShock* de verdad, se han limitado a colgarle el nombre a cualquier cosa porque la gente de marketing les ha obligado.' Luego fue, 'Oh, Dios mío, la demo del E3 es falsa, nunca van a poder replicar eso.' Entonces viene lo de 'Hay problemas en el juego, todo el mundo se está yendo', y entonces," suspira finalmente, "ya solo queda, '¡La portada es muy fea!' ".

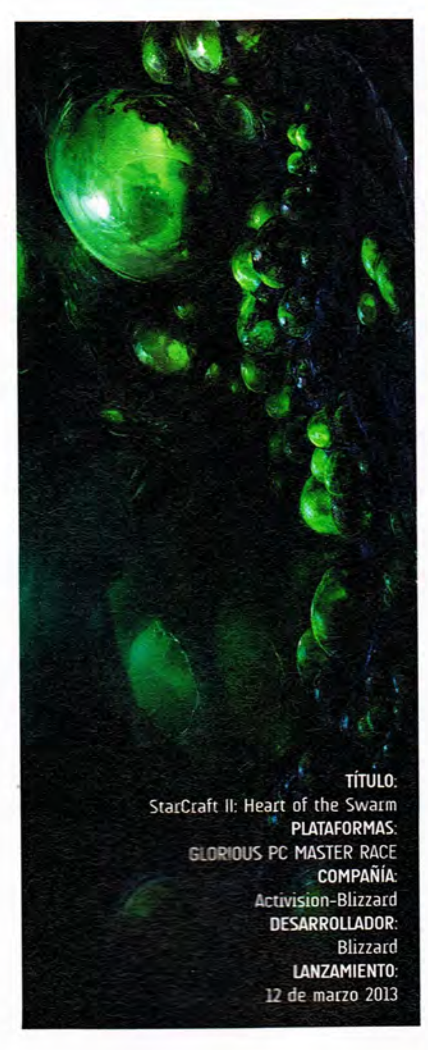
"La gente siente auténtica pasión por *BioShock*, pero no por *BioShock* 2011 o *BioShock* 2012, sienten pasión por algo que se percibe a la vez como muy fresco y muy diferente," comenta Levine. Los fans tienen derecho a agobiarse, la verdad, ante la idea de que *Infinite* sea *BioShock* en el nombre pero no en el corazón. Pero esta demo que hemos jugado nos ha demostrado que el secreto de la franquicia no está en el lugar, sino en la atmósfera y las sensaciones que transmite. Y de atmósfera y sensaciones Irrational sabe un rato.


"En este momento,
prácticamente
soy la Puta Reina
del Universo.
Y ni todos tus
soldaditos ni tus
naves espaciales
se interpondrán
en mi camino"
- La Reina de Espadas



Las chicas malas también tienen su corazoncito

Cuando este humilde periodista, acostumbrado a cenar en el chino barato que hay en la esquina de la calle donde vive de alquiler, visita las majestuosas oficinas de Blizzard en Versalles, rodeadas por un gigantesco jardín -oficinas con césped y barbacoa: aprende, marca España- y vigiladas por una estatua de Kerrigan hecha en bronce que pesa casi una tonelada, pues se siente amenazado. Ahí estaba yo, delante de un ordenador visualizando a una muy humana Kerrigan y tres misiones de la campaña de *Heart of the Swarm*, la primera de las dos expansiones que tendrá la historia de *StarCraft II*. Y pensaba en el problema que supone siempre comentar el juego de una macroempresa. ¿Acaso esta gente que cuenta con varios cientos de empleados solo en las oficinas de Europa, en un edificio hecho a medida y con salas de reunión adornadas con letreros y símbolos autorreferenciales, y que hasta regala estatuas únicas a sus empleados por Navidad, necesita algo de mi? En comparación, soy un minúsculo Zergling que por sí solo da lo mismo. Pero claro, como jugador de *StarCraft*, sé que un 'zergling rush' -buscad el término en Google, veréis qué curioso- es una de las tácticas más efectivas del juego, un ejemplo perfecto de cómo las partes conforman el todo, de cómo sin ellas no sería nada. Los lectores de esta revista y el redactor de este reportaje somos ese 'rush' de monstruitos que gana tantas partidas y sin el que Blizzard no sería lo que es. Y por fortuna, ellos lo saben bien.



TÍTULO: StarCraft II: Heart of the Swarm
PLATAFORMAS: GLORIOUS PC MASTER RACE
COMPAÑÍA: Activision-Blizzard
DESARROLLADOR: Blizzard
LANZAMIENTO: 12 de marzo 2013

Este contraste de lo enorme y lo minúsculo no es solo cosa mía, sino que es parte de la filosofía de empresa de Blizzard. Junto con Activision, forma el emporio más grande del videojuego, pero sus buenas gentes parecen saber lo importante que es pulir con mimo cada pieza de sus juegos: *Heart of the Swarm* lleva acabado desde junio, y hasta su lanzamiento el 12 de marzo solo van a estar retocando y equilibrando unidades con la ayuda de la comunidad y los mejores jugadores. Esta estructuración entre lo 'macro' y lo 'micro' es algo inseparable, a su vez, de *StarCraft II* y no resultará extraña ni

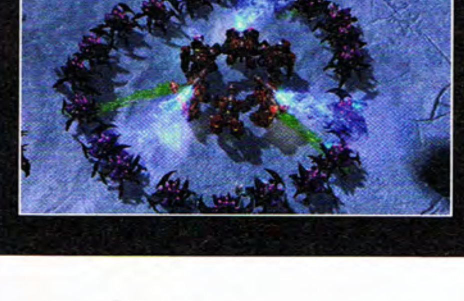
Heart of the Swarm tiende una piadosa mano al aprendiz, pero sin olvidar al experto

al novato que ve replays de profesionales y que se entrena para ejecutar un 'Fourgates' con un timing perfecto. Por encima de este aprendiz, existen unos gigantes, una élite que gana miles de dólares en torneos televisados, que se mide en sus acciones por minuto (APM en la particular y cerrada jerga) y que conoce todas las posibles estrategias del juego en función del número de contendientes, las razas y su estrategia inicial. Es como si Alejandro, Carlomagno o Napoleón supieran gracias a un par de signos muy básicos cómo, primero, desarrollar su economía a corto, medio y largo plazo; segundo, saber cómo van a ser atacados; tercero, organizar las









CON NOVEDAD EN EL FRENTE

■ Una nueva expansión significa unas cuantas unidades nuevas y cambios en otras tantas. Por pocas que sean, permiten nuevas combinaciones y alguna estrategia diferente. Puede que el Tempestad protoss sea muy lento disparando, pero su alcance permite atacar siempre primero, y en grupo hacen muchísimo daño. El Erebión ahora puede transformarse en un robot bípedo semi-pesado que dará más de un disgusto a cualquier tropa lenta. Y con el apoyo de la Mina viuda, que se entierra y ataca a tropas aéreas, son una defensa muy sólida. A su vez, el Núcleo de Nave Nodriza es una unidad defensiva Protoss bastante eficaz disponible desde el principio de la partida y que se transforma en la Nave Nodriza. La Víbora es una unidad táctica zerg que se volverá imprescindible: puede arrastrar tropas lejanas hacia sí. Combinada con zergling es muy efectivo. El Gestador, por otro lado, construye tropas estando enterrado. Como se puede observar, todas las nuevas unidades buscan suplir los huecos más importantes de cada raza y darles una característica, en cierto modo, contraria a su idea. Es un concepto interesante que puede funcionar bien.

diferentes batallas en el momento preciso; y, cuarto, adaptarse de forma instantánea y casi inconsciente a la geografía de cada terreno de batalla. *StarCraft* siempre ha separado a estos dos jugadores, al novato y al experto, entre los cuales solo hay aspirantes. Y *Heart of the Swarm* sigue dirigiéndose a ese dios con batuta marca Logitech; pero también tiende una piadosa mano al pobre mortal que quiere pasárselo bien intentando ser un Protoss ejemplar. La democracia ha llegado a *StarCraft*, y sin transición.

La campaña de *Heart of the Swarm* no difiere demasiado de la de *StarCraft II*. Los cambios más sustanciales tienen que ver con el modo multijugador, la joya de la corona de la saga, y cómo se accede a ellos, con los menús. Parece estúpido hablar de la importancia de los menús, pero en este juego, donde se pasa bastante tiempo buscando partidas, mirando ránkings y organizando partidas, la facilidad de organización es clave. Ahora, todo es más claro y no está distribuido tanto en listas como antes. Pero la campaña tiene un gran elemento de seducción: Kerrigan. La historia de la derrotada Reina de Espadas aún es un enigma, pero en las tres misiones que he jugado es fácil saber que está enfadada, que quiere cargarse a Mengsk, que aún tiene poder sobre una parte de los zerg y que tiene poderes diferentes a los de antes, pero aún temibles. Estos se van desarrollando conforme avanzamos en la campaña y obtenemos experiencia para ella, tanto cumpliendo objetivos principales como secundarios. Es posible alternar entre ellos fuera de las misiones, igual que es posible mejorar a diferentes unidades zerg gracias al genetista que está al servicio de Kerrigan. Ya era posible hacer modificaciones a unidades en Wings of Liberty, pero ahora se adquieren de forma ligeramente diferente y más completa: si antes había que hacerse a la idea de los efectos de cada cambio, ahora, antes de activarlos, hay que llevar a cabo







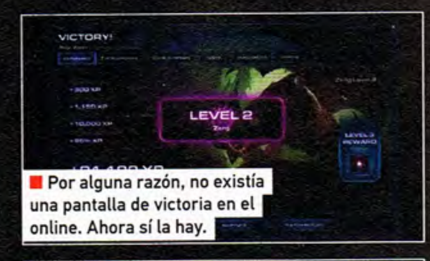
unas misiones de evolución que permiten vivir cada mejora de unidad y, una vez vista cada una, escoger. Una forma inteligente de jugar un poco más con cada unidad, sin duda.

El desarrollo de misiones promete ser variado, como lo era antes, vamos. Las campañas de *StarCraft* rara vez ponen al jugador a empezar de cero, sino que le dan ciertas condiciones para superar y diferentes bases de las que partir. Así, por ejemplo, en la primera misión había que apropiarse del material genético de las criaturas del mundo helado donde transcurría la historia para que los zerg pudieran resistir las ventiscas y así establecer una base. Hecho esto, el objetivo era acabar con los protoss adaptándose cada vez mejor a dicho terreno mientras se impide que el enemigo se comunique con su avanzadilla en el espacio. Kerrigan está todo el tiempo en el campo de batalla, como una unidad especial, algo que no siempre ocurría en *Wings of Liberty*, donde rara vez se manejaba a Raynor. Sus poderes son espectaculares y pueden matar a una unidad de un golpe, incluso a las más fuertes; o incapacitar durante segundos a varias unidades enemigas para que las demás tropas las liquiden. Versátil y mortal, más zerg que fantasma, pero esto luego se supone que puede cambiar: ya hemos visto vídeos de Kerrigan con un rifle de francotirador.

La siguiente misión también se centra en evitar que los protoss se comuniquen con sus tropas enviando naves a través de diferentes portales dimensionales que están en el mapa. El objetivo, pues, no es vencerles, aunque es posible y da un trofeo especial; sino evitar que envíen una sola nave por los portales. El desarrollo de cada nido zerg, pues, debe fundamentarse en las unidades antiaéreas. Estas dos primeras misiones son un ejemplo claro de tutorial oculto, es decir, de cómo enseñar al jugador adaptarse a cada situación diferente mientras se le cuenta, de forma sucinta, la historia de Kerrigan. Está claro que la campaña sigue siendo parte del tutorial del multijugador, pero ahora haya otros modos de prácticas que funcionan bastante mejor. Por eso no nos extraña que la tercera misión disponible se centrara en el manejo de una unidad, de jugar primero en sigilo con la misma para luego comprobar la efectividad del manejo en corto de unas pocas unidades. Es la misión que más historia contaba y qúe más iba desentrelazando hacia dónde irán los tiros de la campaña. Parece que los planes de Kerrigan por unificar de nuevo a los zerg bajo su mando exigirán combates contra todas las razas y que tarde o temprano tendrá que explorar el universo en lugar de mantenerse recluida en un lugar seguro. Y del mismo modo, se apunta de forma muy directa al conflicto que vive Kerrigan entre su yo humano y su yo zerg, así como las motivaciones que impulsan a cada uno, siendo el primero más comprensivo y estando el segundo obcecado completamente en consumar su venganza. ¿Volverá a ser la Reina de Espadas en algún momento?

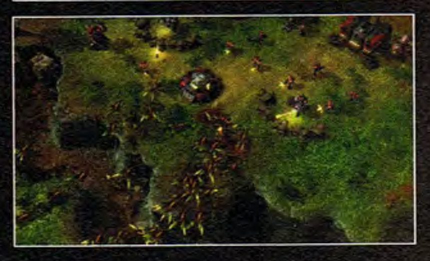
Esta pequeña muestra del modo campaña muestra, en definitiva, que se podrá manejar en corto a un héroe durante casi todas las batallas y que será más importante que nunca comprender a las diferentes unidades de forma individual. Al fin y al cabo, para combates multitudinarios y estrategias locas está el multijugador. La campaña debe servir para contar una historia con el juego, y, lo que hemos visto, no solo lo hace bien sino que la historia pinta más que interesante. El 12 de marzo lo veremos.





Por alguna razón, no existía una pantalla de victoria en el online. Ahora sí la hay.





Y JOHNNY COGIÓ SU MUTALISCO

Hablar del multijugador de *StarCraft II* es como hablar de fútbol. No, de verdad: existen diferentes foros según el tipo de raza que uses, los partidos más importantes se televisan en pantallas gigantes con público, los mejores jugadores pueden ganar una burrada de dinero con solo unos pocos partidos y existen narradores profesionales. El eSport es un fenómeno curioso, sin duda, y un ejemplo de por qué *StarCraft* nunca dejó de jugarse hasta que lanzaron *StarCraft II. Heart of the Swarm* ahora mismo se encuentra en fase beta y se están probando las nuevas unidades en combate real, esto es, con jugadores de todo tipo probando sus tácticas y sus estrategias viendo si hay algo roto por algún lado o si el abuso de alguna unidad confiere ventajas. Es algo típico de Blizzard y que debería imitar todo el mundo: acabar el juego y estar luego casi un año probando qué funciona y qué no para hacer cambios y obtener el mejor producto posible. Han ido un poco más allá, ofreciendo un nuevo modo replay que permite al jugador tomar el mando de las tropas en cualquier momento del combate y ver cómo habría respondido el enemigo si hubiera hecho otra cosa. Del mismo modo, ahora es posible personalizar la interfaz de los replay, pudiendo destacar diferentes elementos u ocultar otros sin importancia, algo que sin duda potenciará y ayudará mucho a las narraciones online que algunos jugadores llevan ya años haciendo y que cada vez reciben más atención. Es, de nuevo, como ver un partido de fútbol narrado por un presentador. El resto de mejoras tienen que ver con la inteligencia de las IA, que aprenderá de los errores del jugador para adaptarse, pero también sabrá anticiparse si empiezas a repetir tácticas una y otra vez. También hay un mejor matchmaking, que ahora se fija en los niveles de experiencia adquiridos con cada raza y en el nivel general del jugador para buscar partidas realmente equilibradas. También hay nuevos marcadores de estadísticas y hasta una pantalla de victoria o derrota, que nunca había existido antes en la saga. Blizzard analizando con sus jugadores expertos cada posible fallo del sistema, así que esperamos que cuando salga a la venta esté todo muy refinado.



El personaje más convulso sin duda es Kerrigan, que vuelve a protagonizar un capítulo de la saga, ahora que vuelve a ser humana.

Brood War nos puso al mando de los Zerg en la camapaña. Doce años se han pasado algunos locos (y muchos coreanos) jugándolo.

LA SAGA

En una época donde las secuelas se suceden cada año, cuesta creer que fueran doce los que separaron a *StarCraft: Brood War* de *StarCraft II*. Pero en ese porrón de tiempo, se fue gestando un mito: el del un RTS superior. Muchos juegos lo intentaban, pero ninguno podía quitar el trono a StarCraft, y muchos jugadores se negaron a renunciar a él incluso cuando se lanzó la segunda parte. Tal fue la profundidad de la herida que causó el juego en su época. Su sorprendente y complejo manejo, la enorme diferencia entre cada una de las razas y de sus unidades, la necesidad de no perder la atención ni por un segundo... eran tantos los elementos que diferenciaban a la saga de la competencia que solo una segunda parte pudo hacer que los acérrimos abandonaran *Brood War*. Quizá es injusto tratar a *StarCraft II* como una mera actualización gráfica, pero en cierto modo es así. No podían permitirse variar en exceso la mecánica: ni los fans lo aceptarían ni el juego lo necesitaba en exceso. Lo único que se hizo es modificar unidades, refinar sus estadísticas e introducir un modo campaña nuevo. Ah, sí, el modo campaña. Resulta que no todo es jugar online en *StarCraft*, sino que sus juegos se caracterizan también por unas campañas intensas y narradas con bastante cabeza. Y no les tiembla la mano si tienen que convertir a una de las protagonistas más carismáticas en una homicida.



StarCraft II trajo una actualización gráfica y numerosos cambios jugables, no todos bien recibidos al principio, pero aceptados al final.



"La campaña va mostrando cómo ha cambiado Kerrigan tras su segunda transformación"

Chris Sigaty

Dirección de Producción en StarCraft II: Heart of the Swarm



LA DEDICACIÓN QUE DEBE EXIGIR UN JUEGO CON MILLONES DE JUGADORES ONLINE, UNA COMUNIDAD MUY ACTIVA Y UN MONTÓN DE PARÁMETROS A MEDIR, PROBAR Y EQUILIBRAR DEBE SER ENORME, PERO ESTA RESPONSABILIDAD NO PARECER HACER MELLA EN CHRIS SIGATY, QUE CONTESTÓ NUESTRAS QUIZÁ DEMASIADO CURIOSAS PREGUNTAS SOBRE EL PAPEL DE KERRIGAN EN ESTE NUEVO JUEGO.

¿Kerrigan es ahora más humana o más zerg?
Es una pregunta peliaguda. Ya viste cómo quedó tras el final de *SCII*, más humanizada, era el cliffhanger al final del juego, pero resulta que ahora sigue manejando a los zerg. La campaña va mostrando cómo ha cambiado Kerrigan tras su segunda transformación y esa es la cuestión más interesante de todo el juego y que el jugador descubrirá poco a poco. Pero sin duda, ahora ella ya no es la Reina de Espada. Ella sabe que lo fue, los zerg lo saben y ahí está esa tensión patente entre Kerrigan y los zerg. También será importante cómo interactuarán entre sí, porque ya no son los mismos, ni ella ni los zerg.

Está claro que Kerrigan no está contenta con esta situación ni con nadie, guarda rencor a todos por igual. ¿Actúará por venganza?
La venganza juega un papel importante en la historia. No puedo decir gran cosa, pero al principio del juego es su motivación principal, aunque luego irá viendo las cosas con más perspectiva.

¿Podremos decidir si es más humana o más zerg con su desarrollo durante la campaña?
Un poco. Con la mecánica de evolución se puede elegir. Algunas habilidades tienen más que ver con su pasado como fantasma y otras con sus poderes zerg. Contará con poderes de ambos lados, pero si a lo que te refieres a decisiones morales, no, la historia es la que contamos nosotros y hay un final concreto y cerrado que no podrá modificar el jugador. Para nosotros es muy importante contar una historia sólida e interesante que resulte siempre atractiva

¿Cómo será su relación con Jim Raynor? ¿Lo manejaremos en el juego?
No puedo desvelar mucho al respecto, tampoco. Puedo decir que Jim aparecerá, aunque no se le podrá manejar, sí estará en algunas misiones.

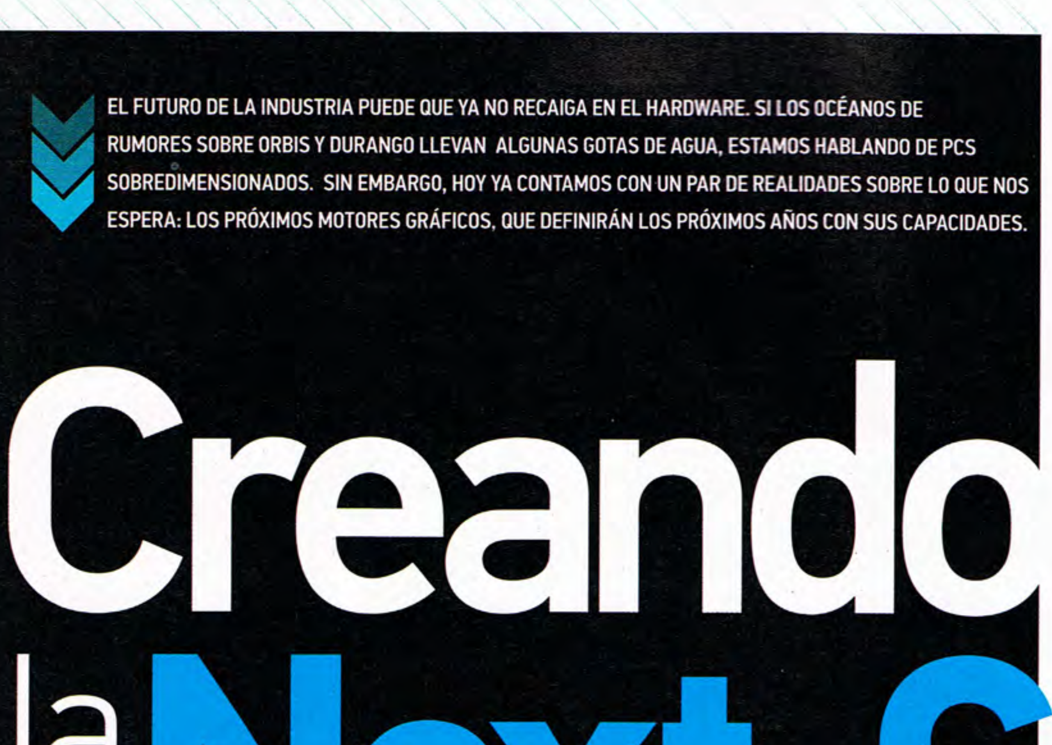
Corrígeme si me equivoco, pero el juego está acabado desde junio y ahora estáis haciendo pruebas con el multijugador. ¿Es posible que veamos algún cambio de última hora? ¿Alguna unidad que se quedará fuera?
Llevamos varios meses haciendo cambios, tanto en la campaña como en el online, bien pasado junio. En un primer momento decidimos eliminar el modo de dificultad más alto, porque apenas nadie jugaba en la historia a esa dificultad, pero por septiembre y octubre, con el feedback de los jugadores que habían probado al campaña, tuvimos que volver a incluirlo dadas sus exigencias. Y hemos estado haciendo arreglos y mejorando cosas concretas todo este tiempo, y seguimos haciéndolo ahora. Respecto a las unidades, quisimos eliminar algunas, pero tuvimos que volver a incluirlas en la beta y ajustar por tanto las nuevas, pero el plantel que ves ahora es el final y el que se lanzará con el juego. Solo estamos toqueteando el equilibrio entre todas ellas.

Tengo curiosidad sobre los retoques en cuanto a la accesibilidad. ¿Qué haréis para que los más accérrimos no se quejen?
Siempre hemos pensado que la campaña era el tutorial del juego, pero no era así de verdad. Los jugadores más hardcore tienen mejoras en las estadísticas, un sistema de niveles, etc. Se han mostrado también bastante contentos. Los novatos tienen un sistema más equilibrado y una mejor curva de aprendizaje. No tienen por qué jugar nunca con otros jugadores si no quiere porque introduciremos suficientes modos para que nunca se aburran de hacerlo contra la IA. La nueva inteligencia del juego se va adaptando a las victorias y los movimientos para ir volviéndose más exigente conforme le jugador mejora. Y el nuevo matchmaking más equilibrado les ayudará a no sentirse intimidados contra otros jugadores.

El nuevo modo replay es alucinante. ¿Vais a potenciar la relación con los narradores de combates que hay en Internet?
Sí, queremos que se sientan más cómodos con el juego y que muestren los parámetros a su gusto, pudiendo modificar la UI e incluso introducir logotipos propios. Es una parte de la comunidad de *StarCraft II* que no estaba tan desarrollada y por eso hemos trabajado en ello.

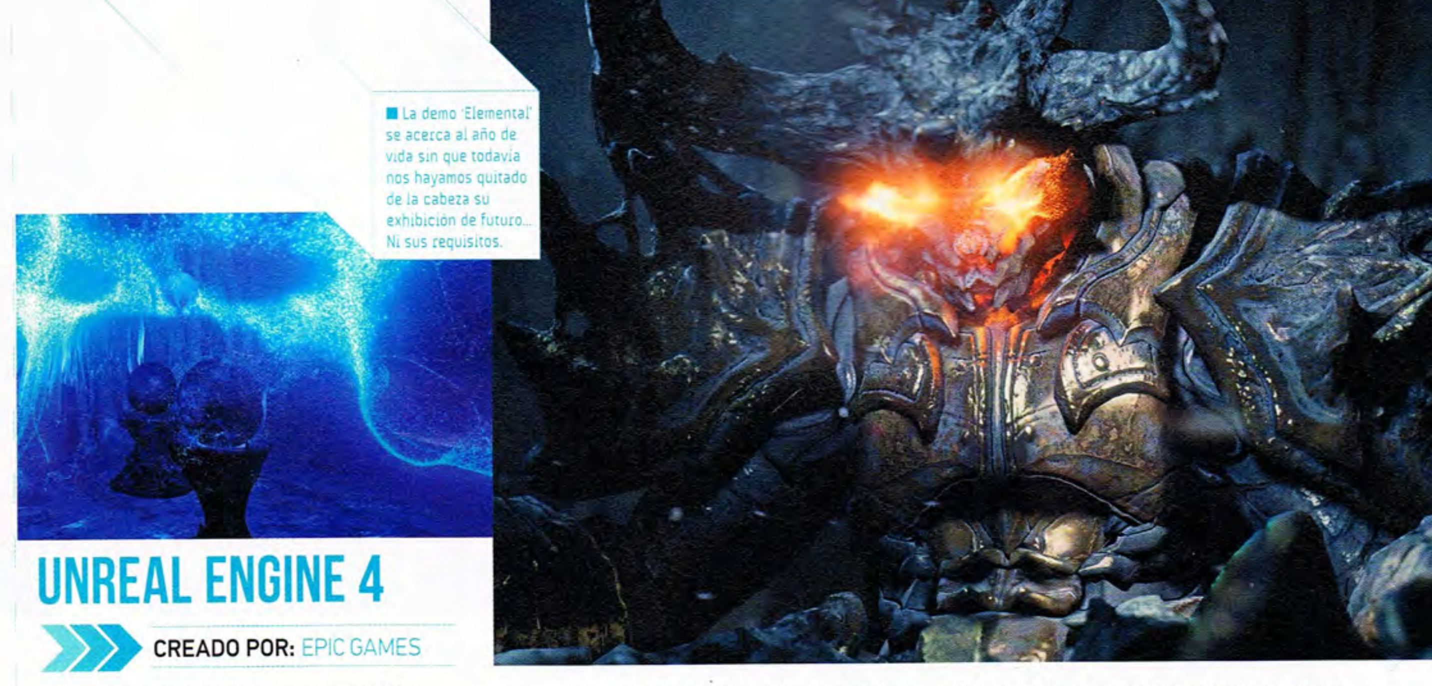
EL FUTURO DE LA INDUSTRIA PUEDE QUE YA NO RECAIGA EN EL HARDWARE. SI LOS OCÉANOS DE RUMORES SOBRE ORBIS Y DURANGO LLEVAN ALGUNAS GOTAS DE AGUA, ESTAMOS HABLANDO DE PCS SOBREDIMENSIONADOS. SIN EMBARGO, HOY YA CONTAMOS CON UN PAR DE REALIDADES SOBRE LO QUE NOS ESPERA: LOS PRÓXIMOS MOTORES GRÁFICOS, QUE DEFINIRÁN LOS PRÓXIMOS AÑOS CON SUS CAPACIDADES.

Creando la Next-Gen



ESTAMOS EN PLENA CUENTA ATRÁS PARA LA LLEGADA DE LAS PRÓXIMAS MÁQUINAS DE SONY Y MICROSOFT: NOS QUEDAN UNOS MESES DE ESPECULAR Y JUGAR A NOSTRADAMUS DEL NÚMERO DE NÚCLEOS Y LA CAPACIDAD DE LAS MEMORIAS RAM. Mientras el dedo señala a la máquina, los desarrolladores de software han ido construyendo los ladrillos reales de la próxima generación, motores gráficos y sets de herramientas de desarrollo cuya influencia en la industria es casi más determinante (ahí está Unreal Engine 3, el motor que nos acostumbró a que las texturas aparezcan de la nada) que las tripas de las consolas. Nos hemos sumergido en un mundo de algoritmos de complejidad creciente, físicas realistas integradas de serie, dispersión lumínica y otros arcanos informáticos que conforman los próximos motores.

Y empezamos con el más publicitado hasta el momento, Unreal Engine 4, cuya condición de sucesor del "motor más exitoso de todos los tiempos" trae consigo una revolución técnica. En Epic han insistido hasta el último momento para que tanto Sony como Microsoft doten a sus máquinas de capacidades bestiales que puedan sacar partido a una herramienta tan brutal como insaciable.
El estudio insiste en que las capacidades de UE4 sólo podrán aprovecharse al máximo con una potencia diez veces mayor que la de las consolas actuales. Pero no es sólo la capacidad gráfica: junto a Epic, el resto de creadores se esfuerzan en crear herramientas que no sólo ofrezcan golosina visual, sino un cambio total en el proceso de creación de los títulos del mañana, antes de que los gastos de desarrollo asciendan tanto que la industria del Triple A estalle como la Atari de mediados de los 80. Veamos cómo.



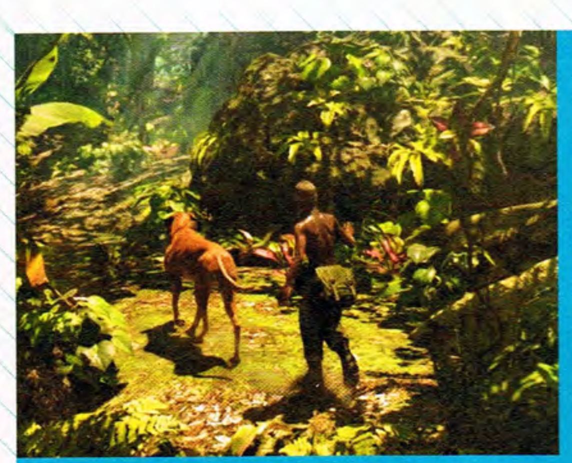
La demo 'Elemental' se acerca al año de vida sin que todavía nos hayamos quitado de la cabeza su exhibición de futuro... Ni sus requisitos.

UNREAL ENGINE 4

CREADO POR: EPIC GAMES

UNREAL ENGINE 3 HA DEJADO EN SÓLO SEIS AÑOS MÁS DE 125 TÍTULOS. No sólo por su apartado gráfico -que en consolas sigue atravesando un problema de carga de texturas- sino por su versatilidad a la hora de crear un juego. Y lo que le queda: *Star Wars 1313*, con ese sambenito de next-gen que le colgaron, todavía es una criatura de la última versión de UE3. Pero el futuro pertenece a la cuarta encarnación de aquel motor que un mayo de 1998 nos hizo recorrer los pasillos de una nave para salir a un exterior despampanante. ¿Alguien recuerda aquella cascada "irreal"? Ahí seguimos: la famosa demo de Elemental se centró en características visuales: iluminación polidinámica, cálculo complejo de reflejos y refracciones, sistemas de partículas masivos y un sindiós de avances que acercan el dibujado en tiempo real a la calidad de las pelis CGI de hace unos años.

Pero lo importante para los desarrolladores es lo que Epic no mostraba. Hablando en cristiano, su nuevo motor permite hacer cambios en tiempo real durante el desarrollo sin ni siquiera tener que pausar el juego, arrastrar nuevos archivos (personajes, por ejemplo) para ver el resultado directamente y modificar cualquier elemento con más facilidad que un *Little Big Planet*. Tal vez lo más mejorado sea Kismet, una herramienta de escriptado con interfaz visual que permite construir todo el juego mediante una serie de hilos de colores que ocultan el código y condicionan todo el comportamiento del programa. ¿Ha convertido Epic el desarrollo en algo accesible a los profanos de la programación? Puede ser, pero no son los únicos. Cuando en verano fuimos a ver *Fuse*, el motor que estaba usando Insomniac compartía muchos de estos avances. La tendencia para el futuro es que todo el equipo de desarrollo pueda modificar sus aspectos del juego sin necesitar por narices la intervención del programador. Nos gusta más esa idea que los avances gráficos, si somos sinceros.



FOX ENGINE

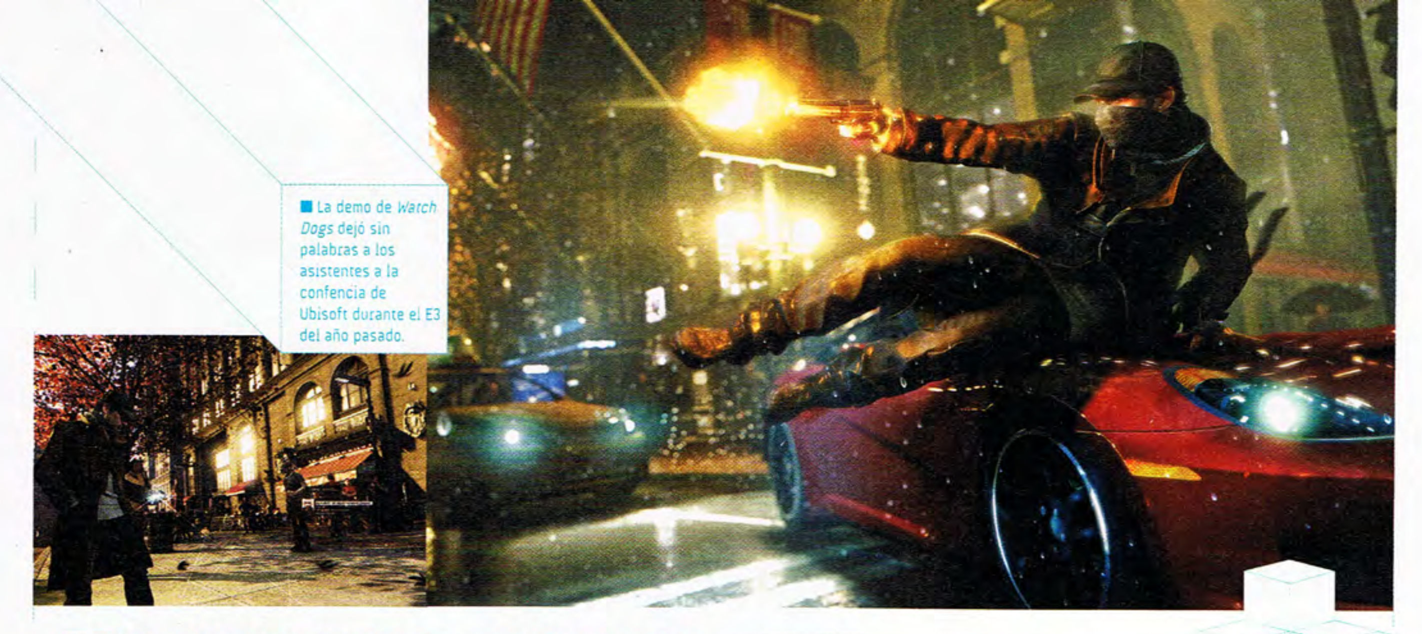
CREADO POR: KOJIMA PRODUCTIONS

HIDEO KOJIMA ES EL CALIENTA-BRAGUETAS POR EXCELENCIA DE LA INDUSTRIA, QUE LLEVA MESES ENSEÑÁNDONOS POQUITO A POCO LO QUE TRAE EL FUTURO GRÁFICO DE SUS *METAL GEAR*. Cuando anunció por primera vez el motor, allá por 2011, Kojima ya dejó claro que se había concebido para el desarrollo multiplataforma, diciendo adiós para siempre a las exclusividades; y también como una forma de simplificar el desarrollo de "varios proyectos". Aunque todavía no tenemos un resumen de sus capacidades, las distintas subidas de falda de la tecnología con *Ground Zeroes* nos han enseñado un aspecto gráfico muy centrado en ofrecer megatexturas fotorrealistas y modelados sensibles al entorno (la lluvia, la iluminación, el viento), capaces de manejarse a sus anchas tanto en agrestes exteriores como en las cuatro paredes de toda la vida. De momento, sabemos que hay al menos dos juegos que harán uso del motor: *Ground Zeroes* y el título al que sirve de prólogo, *Metal Gear Solid V*.

Las apuestas indican que estamos ante un motor capaz de llevar a cabo la transición entre generaciones: que *Ground Zeroes* se ve esplenderoso pero pertenece a este mundo, mientras que *Solid V* forma parte del futuro, y por eso aún no hemos visto ningún vídeo. Eso sí, la pregunta que todos nos hacemos es si esta súbita preocupación de Kojima por los motores se debe a que se ha hartado de las granjas de render y quiere que todas sus cinemáticas futuras formen parte del motor del juego, antes de que David Cage le tome la delantera del "cómprate un juego para ver una peli".



Lo que más nos impresionó de la demo de *MGS: Ground Zeroes* fue la capacidad del Fox Engine para hacer creíble la lluvia que salpicaba la escena.



■ La demo de *Watch Dogs* dejó sin palabras a los asistentes a la confencia de Ubisoft durante el E3 del año pasado.

NUEVO MOTOR DE UBISOFT

CREADO POR: UBISOFT

■ **UBISOFT HA HECHO CASI TODO BIEN EN ESTE ÚLTIMO AÑO Y PICO.** Pese al tropezon del motor AnvilNext en *Assassin's Creed III* y el sufrimiento de uPlay para los jugadores de PC, la editora se ha posicionado como la única capaz de prestar buen servicio a todo el hardware disponible -especialmente con lo bien que han entendido Wii U y la maravilla gráfica que ha sido *Far Cry 3* en sus tres plataformas-, y preparan un asalto al futuro escenificado en aquella presentación de *Watch Dogs* en el E3, con la confirmación de que corría en un nuevo motor hecho en casa. En este caso, pese al aspecto gráfico que lucía el juego nos interesaba mucho más lo que dejaba ver por debajo: un título con cara de *Grand Theft Auto* del mañana y alma de los sistemas de *SimCity* recorriendo su escenario. Una orgía de scripts y posibilidades mecánicas, aumentada por un código de red que prometía multijugador asíncrono desde plataformas ajenas a las consolas.

Por eso, independientemente de lo fascinados que nos quedamos con ese Chicago que movía multitudes y presentaba un clima asombroso, nos gusta más pensar en las herramientas que alberga ese motor para el futuro del código de red y del diseño de nuevas posibilidades jugables. Y, sobre todo, la posibilidad de que se convierta en el motor estrella de Ubisoft Montreal, la cuna de sus franquicias más potentes.



■ Si hay un motor capaz de enfrentarse cara a cara con el valle inquietante, está en manos de gente que hace personajes con espadas gigantes

LUMINOUS ENGINE

CREADO POR: SQUARE ENIX

■ **SQUARE ENIX NOS TIENE UN POCO CONFUSOS CON SU ESTRATEGIA PARA EL FUTURO, TRAS AQUELLA DEMO EN TIEMPO REAL DE *FINAL FANTASY*, 'AGNI'S PHILOSOPHY'.** Aquello fue una maravilla técnica cuyos avances en animación facial y modelado de humanos no tiene comparación con lo que ha mostrado la competencia, trasladando lo que siempre fue marca de la casa -aquellas cinemáticas- a las posibilidades del tiempo real. El Luminous, además, ofrece esas posibilidades de modificación del desarrollo "en directo" que parecen indispensables para el futuro: con un simple menú de pausa, casi todos los parámetros de los personajes de Agni podían cambiarse al instante, lo que les hace imbatibles en modelado. Pero lo raro es lo calladita que ha estado la casa japonesa: las mejores alegrías de estos últimos años para Square Enix han venido de sus estudios occidentales -con los japoneses poniendo los CGI en *Deus Ex* y poco más-, tanto con el Crystal Engine como con el Glacier 2 de *Hitman*. Lo que más nos ha sorprendido es la noticia de que la vieja Eidos ha licenciado el Unreal Engine 4 para dos juegos, acompañada por la confesión de los japoneses de que el motor todavía está siendo retocado para poder producir en condiciones. O aquí hay algo que no funciona bien, o el próximo *FF* pretende adelantar a toda la competencia a lo kamikaze. Y con el estado de la franquicia, no sabemos si es bueno jugárselo todo al Luminous.

LA MÁQUINA DE CAPTURAR DE QUANTIC

CREADO POR: QUANTIC DREAM

ES UNA BROMA RECURRENTE EN LA REVISTA REÍRNOS DE LAS PRETENSIONES DE DAVID CAGE, UN TIPO EMPEÑADO EN TRASCENDER "LOS LÍMITES ARTÍSTICOS DEL MEDIO", QUE BUSCA SU INSPIRACIÓN EN EL CINE PARA DESARROLLAR NUEVAS NARRATIVAS, PERO QUE NO CONSIGUE APARTARSE DEL TODO DE AQUELLOS AÑOS RIDÍCULOS DE LAS AVENTURAS FMV. AUNQUE TENEMOS DOS MOTIVOS PARA CREER: UNO ES ELLEN PAGE EN *BEYOND: TWO SOULS*; EL OTRO LA CERTEZA DE QUE SUS CONCEPTOS FUNCIONAN, AUNQUE SEA EN *THE WALKING DEAD.* Para su próximo juego, Cage no sólo ha construido un motor nuevo, sino un hardware a juego que le permita reventar las tradicionales barreras de la captura de movimientos de actores reales. Cuando el año pasado se descolgó con la demo técnica 'Kara' (un corto en tiempo real que no sólo corría sobre una PS3, sino con una protoversión de su nuevo motor), ya avisó de que pensaba dar guerra en el mismo terreno que Square: el valle inquietante, el mal rollo que nos entra al ver humanos hechos con CGI. *Beyond: Two Souls* viene acompañado de unas texturas que pensábamos que la máquina de Sony no podía reproducir y la sensación de estar viendo una película de imagen real... Aunque tenga pinta de telefilme chusco, que sigue siendo el principal problema de Quantic Dream: una dirección artística lamentable.



Lo que hemos visto de *Beyond: Two Souls* nos dice que a esta generación aún le queda cuerda. Nos metemos con Cage, pero ojo a lo que hace.

Y LOS QUE QUEDAN...



NUEVO MOTOR DE WARHORSE STUDIOS

CREADO POR: WARHORSE STUDIOS

ESTE DESCONOCIDO ESTUDIO checo no le importará a nadie hasta que digamos que está compuesto a partes iguales por la gente de *Mafia* y del *Operation Flashpoint* original. De momento, se han presentado en sociedad con una impresionante demo técnica presentando parajes medievales que nos hacen pensar en qué superproducción se traerán entre manos.



SOURCE ENGINE 2

CREADO POR: VALVE CORPORATION

GABE NEWELL CONFIRMÓ hace poco que su nuevo hardware vendrá acompañado por un nuevo motor. Si consideramos lo revolucionario que fue el primero en el aspecto físico, no queremos ni imaginar qué novedades mecánicas nos permitirá el segundo. Y la otra parte, claro: ¿con qué juego van a presentarnos el Source 2? ¿Con la misma saga que parió al primero?



AVALANCHE ENGINE 2

CREADO POR: AVALANCHE STUDIOS

NUESTRO ESTUDIO MACARRA favorito fue uno de los primeros en confirmar que estaban pensando ya en la próxima generación y en herramientas acordes para ello con su próximo Avalanche Engine. Considerando lo que medía *Just Cause 2*, esperamos mapas tamaño Dios.



FROSTBITE 2

CREADO POR: DICE

EA TIENE CLARO que el futuro, con el permiso de Crytek, pasa por el motor de DICE. *Battlefield 3* ya nos permitió comprobar dos cosas: que en PC la próxima generación llegó hace dos años y que su reino nunca estuvo pensado para este mundo. Sólo hay que ver como rinde en una pobre PS3.

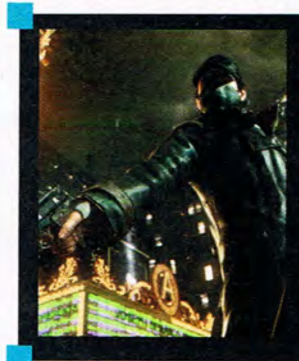
LOS JUEGOS

RUMOR: FINAL FANTASY



COMPAÑÍA: SQUARE ENIX DESARROLLADOR: SQUARE

■ LA ÚNICA explicación lógica para que los estudios occidentales de Square no estén preparando nada con Luminous es que los japoneses lo estén reservando para petarlo en la nueva generación y recuperar el terreno perdido en casa (las ventas y acogida de los últimos *FF* son como un caballo con la pata rota, relinchando de dolor). Pero alguien debería decirles que el problema de la saga ya no está en los gráficos...



CONFIRMADO: WATCH DOGS

COMPAÑÍA: UBISOFT DESARROLLADOR: UBISOFT

■ HACKEAR UNA CIUDAD en un entorno noir ya de por sí es una gran idea. Que Guillemot esté trolleando al mundo con respecto a la generación en la que vamos a hacerlo nos tiene un poco nerviosos. Lo único claro es que lo veremos este año, aunque si tenemos que mojarnos, merece la pena recordar que Ubisoft fue la compañía que más se curró la transición entre Xbox y Xbox 360, entregando juegos *distintos* para cada generación.



RUMOR: METAL GEAR SOLID V



COMPAÑÍA: KONAMI DESARROLLADOR: KOJIMA P.

■ KOJIMA ES OTRO que sigue riéndose del personal con *The Phantom Pain*, concediendo entrevistas a medios generalistas y especializados en los que afirma que el juego ni es la quinta parte de *Solid* ni tiene nada que ver con su desarrollo. Le creeríamos más si no hubiese hecho esa promesa de que *Guns of the Patriots* era el último. Eso sí, con *Ground Zeroes* a la vuelta de la esquina, apostamos por 2014 como mínimo.



CONFIRMADO: STAR WARS 1313

COMPAÑÍA: ACTIVISION DESARROLLA: LUCASARTS

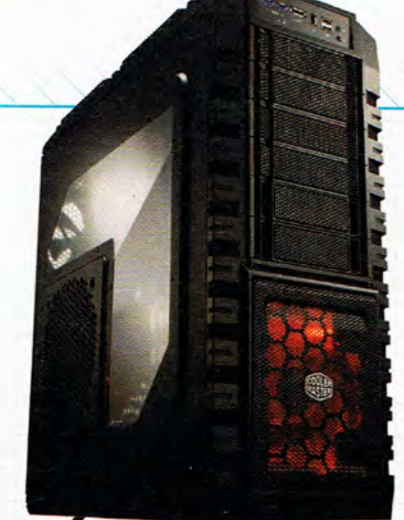
■ EL JUEGO ESTÁ confirmado pero, hasta cuándo. Disney ya ha dejado claras sus intenciones de desmontar sus estudios de videojuegos y licenciar sus propiedades a terceros, centrándose únicamente en *Infinity*. Y eso incluye a la recién comprada Lucasarts, ahora que por fin estaban haciendo algo interno que no daba vergüenza ajena. Por un lado, le puede salvar que ya hay bastante pasta invertida, y que Sony ya ha filtrado que verá la luz en su consola este año. Pero como se retrase lo más mínimo, nos imaginamos un futuro para el título parejo a la verdulería final de THQ.

RUMOR: GEARS OF WAR 4

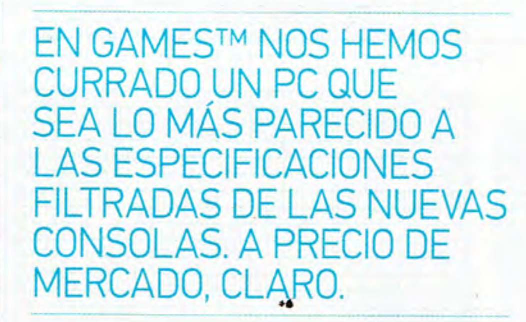


COMPAÑÍA: MICROSOFT DESARROLLADOR: EPIC GAMES

■ A PESAR DE que Epic está empeñada en que *Fortnite* es el juego perfecto para que UE4 luzca cacha, cuesta pensar que Microsoft quiera despedirse de la franquicia que ha sido sinónimo de Xbox 360 con *Judgment*. El problema, eso sí, es triple: Epic tiene una pata muy metida en el desarrollo para dispositivos portátiles y las posibilidades del free-2-play; Cliff Bleszinski ha pegado una espantada ululante grado 5; el final de *GOW3* no deja muchas posibilidades... Nuestro sueño dorado es que *Judgment* cumpla y Epic ponga a People Can Fly a hacer lo que les dé la gana.



CÓMO FABRICAR T NEXT-GEN



EN GAMES™ NOS HEMOS CURRADO UN PC QUE SEA LO MÁS PARECIDO A LAS ESPECIFICACIONES FILTRADAS DE LAS NUEVAS CONSOLAS. A PRECIO DE MERCADO, CLARO.

HACE POCOS AÑOS, casi todo el mundo daba por muerto el PC como plataforma de videojuegos. La séptima generación de consolas prometía quedarse todo lo gordo y que el pecero medio se quedase con algún título de estrategeia y un procesador de texto mazo caro. Esa gente se tuvo que comer sus palabras entre el apogeo del indi y versiones relucientes de casi todos los títulos grandes -tras unos años de ports basura, todo hay que decirlo-. Actualmente, la historia de siempre se repite: el pecero se acerca al jugador de consola y le pasa por la cara una manita sujetando el benchmark de *Battlefield 3*. O, en el caso de los que no tenemos un rig carísimo, el precio por el que nos hemos llevado en Steam las novedades de consolas de estas Navidades. Eso sin contar con los *Total War*, *Warhammer 40K*, *S.T.A.L.K.E.R.* y demás títulos "nuestros".

La octava generación se presenta con Sony y Microsoft machacadas por los dispositivos móviles y un escenario donde ya no se pueden permitir sobradas como aquella PlayStation 3 a precio de salario mínimo. Veamos cuánto cuesta montarse una BoxStation futura (sí, sabemos que los precios no son los mismos y que las APIs importan).

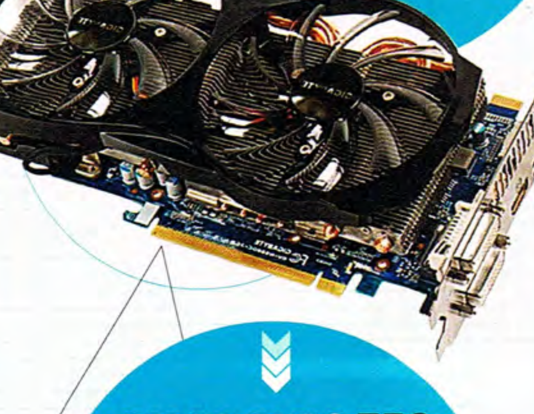


UNIDAD ÓPTICA 50€

■ PARA LOUVIERS Y SÁNCHEZ las unidades ópticas son tan del pasado como una disquetera. El jugador de PC adquiere digitalmente casi todo su contenido y tampoco necesitamos un Blu-Ray adicional. Pero bueno, como esto quiere ser una consola, tendremos que meter una LiteOn: lee blurrayos y graba DVDs.

GPU 205€

■ NVIDIA TIENE AHORA mismo unas tarjetas bastante potentes por un precio asequible, aunque con AMD te ahorras tener radiador en casa durante el invierno. Hemos escogido la GeForce GTX 660 OC porque se encuentra hasta en la sopa, lo corre todo fuerte y, sobre el papel, supera la GPU de 800MHz de PS4.







SISTEMA OPERATIVO 90€

■ POR MUCHO QUE Valve apueste por Linux, toca tirar por Windows 8, ¿no? Bueno, es un entrenamiento para lo que nos espera con la nueva Xbox y, lo más importante, cuenta con una versión de Direct X que Windows 7 no soporta porque [INSULTOS, FURIA, PUÑO AL CIELO] es Microsoft. Tiramos por la versión OEM porque es nuevo. Actualizarlo en un PC actual sale tirado.

DISCO DURO 75€

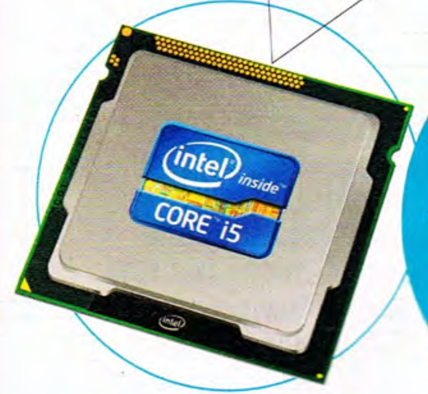
■ AQUÍ ES DONDE las consolas tendrán que ponerse las pilas con un futuro pensado para la descarga digital (los suscritos a PS Plus sabemos de lo que hablamos). ¿Meterán SSD? Sospechamos que sí. Los peceros no tenemos todavía tan claro que haya que poner todos los huevos en la memoria sólida, así que hemos elegido un Seagate híbrido de 500 GB: velocidad de SSD, precio de los de aguja de toda la vida.

RAM 50€

■ TANTO XBOX 720 como PS4 amenazan con 4GB de memoria (aunque algunos dicen que 8GB). Con eso en un PC de hoy no hacemos nada. Así que tiramos con 8GB Corsair DDR3 a 1600 MHz. Sigue siendo una chufla comparado con la DDR5, pero es barata.





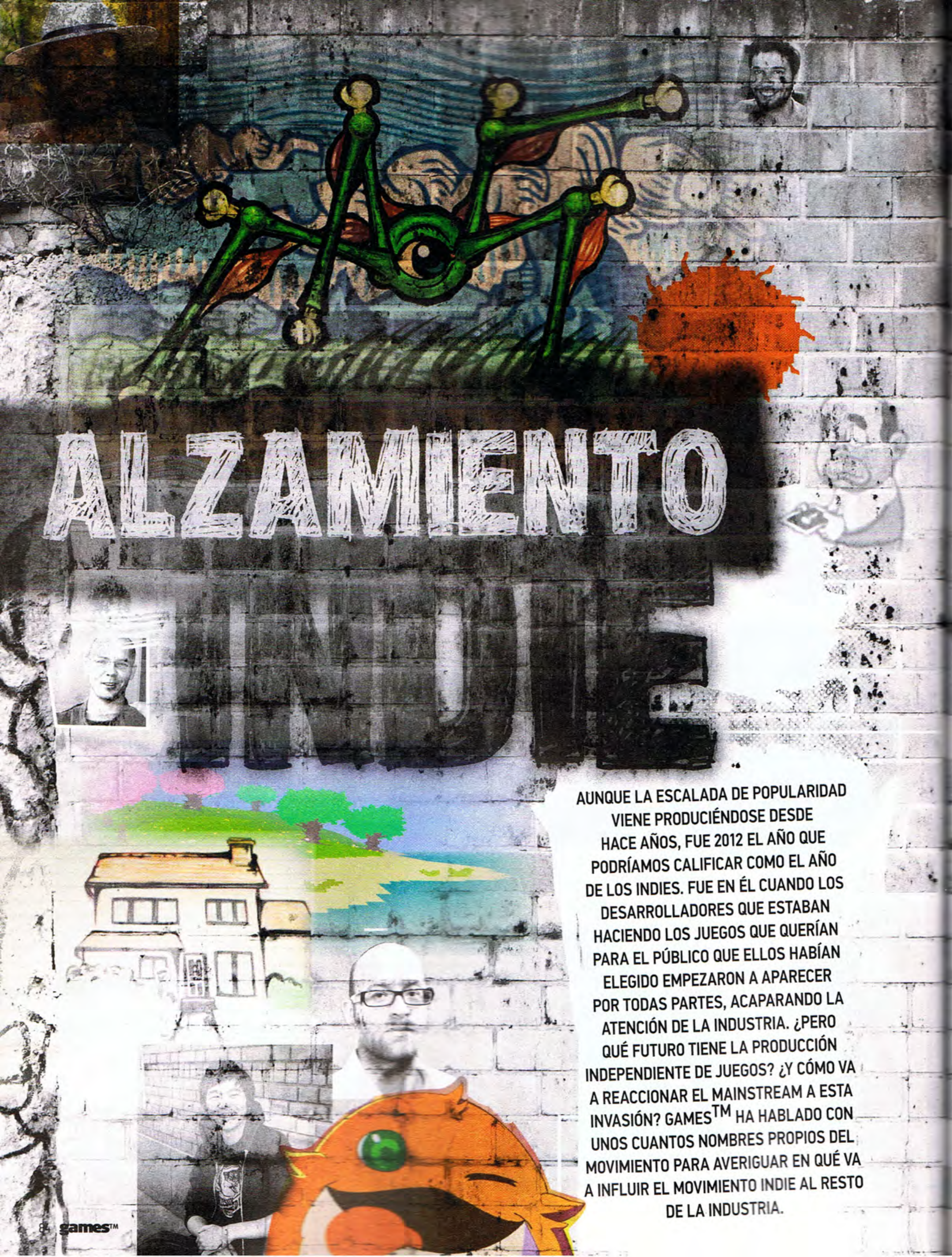


CPU 185€

■ MIENTRAS ESPERAMOS a que los Steamroller de 28 nm de AMD cumplan, tenemos que mirar a Intel para emular la posible elección futura de Orbis y Durango. Hemos elegido un procesador i5 2500K de cuatro núcleos a 3,3 Ghz, por aquello de buscar el equilibrio asequible entre precio y potencia de procesado.

TOTAL: 655€

■ LA PLACA BASE no nos cabía en la maqueta. Ni la caja, ni la fuente de potencia ni los ventiladores, pero miren, échenle 250 euros más. Sin monitor, claro, pero sinceramente: si no tienes una tele con HDMI para qué quieres una consola futura. Estamos más o menos en las mismas que cuando empezó esta generación, con la diferencia de que entonces un rig de este calibre te saldría por unos 1.200 € o más. Y lo de siempre: un pecero jarcor se reirá de esta caja y propondrá un equipo el triple (o más) de caro. Pero para poner los juegos actuales a una distancia con las consolas de ahora similar a la que hay entre el Everest y la Fosa de las Marianas, ya va que chuta. Y, eh: *1313* y *Watch Dogs* volarán con esto.



ALZAMIENTO INDIE

AUNQUE LA ESCALADA DE POPULARIDAD VIENE PRODUCIÉNDOSE DESDE HACE AÑOS, FUE 2012 EL AÑO QUE PODRÍAMOS CALIFICAR COMO EL AÑO DE LOS INDIES. FUE EN ÉL CUANDO LOS DESARROLLADORES QUE ESTABAN HACIENDO LOS JUEGOS QUE QUERÍAN PARA EL PÚBLICO QUE ELLOS HABÍAN ELEGIDO EMPEZARON A APARECER POR TODAS PARTES, ACAPARANDO LA ATENCIÓN DE LA INDUSTRIA. ¿PERO QUÉ FUTURO TIENE LA PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE DE JUEGOS? ¿Y CÓMO VA A REACCIONAR EL MAINSTREAM A ESTA INVASIÓN? GAMES™ HA HABLADO CON UNOS CUANTOS NOMBRES PROPIOS DEL MOVIMIENTO PARA AVERIGUAR EN QUÉ VA A INFLUIR EL MOVIMIENTO INDIE AL RESTO DE LA INDUSTRIA.

"Los movimientos de XBLA y PSN esta generación han sido asombrosos" – Dan Marshall

DAN MARSHALL

COMPAÑÍA: Size Five Games
JUEGOS: Ben There, Dan That / Time Gentlemen, Please! / Privates



¿SON LOS JUEGOS INDIES UNA BURBUJA A PUNTO DE ESTALLAR? "Ha habido un cambio total en la forma de hacer juegos; desde que llegó Internet y la gente está cómoda con la idea de descargar juegos en vez de comprarlos en tiendas, hay espacio para títulos de todos los tamaños."

¿MATARÁN LOS TRIPLE-A Y LOS INDIES A LAS SERIES MEDIAS? "A través de Kickstarter, Alpha Funding y lo que sea que venga luego, estamos viendo cómo juegos de tamaño medio llegan a buen puerto. No sé por qué la situación iba a cambiar."

¿ESTARÁN LAS CONSOLAS MÁS ABIERTAS A LO INDIE EN EL FUTURO? "Nintendo aún impone muchas restricciones, pero los movimientos de XBLA y PSN esta generación han sido asombrosos. Steam ha ido abriendo camino, y sería estupendo ver que las próximas generaciones de consolas le siguen. Estarían locas si no lo hicieran, de hecho."

¿QUÉ PLANES DE FUTURO TIENES? "Por ahora estoy trabajando duramente en un juego de sigilo y acción llamado *The Swindle*. Es un juego de infiltración steampunk que mezcla *Sonic The Hedgehog* y *Deus Ex*. Está quedando realmente bien, espero poder mostrarlo muy pronto."





RICHARD PERRIN

COMPAÑÍA: Locked Door Puzzle
JUEGOS: Kairo / The White Chamber



¿QUÉ TIENE DE BUENO SER INDIE? "Como indie puedo trabajar en lo que quiera y como quiera. Acabo de terminar un proyecto bastante largo y estoy haciendo prototipos de ideas muy extrañas para ir cerrando cosas más adelante. Da una estupenda sensación de libertad."

¿Y QUÉ TIENE DE MALO? "La mayoría de los desarrolladores indies comerciales tienen que dedicar un montón de tiempo al marketing y las relaciones públicas. Hay a quien le gusta, pero yo tengo que dedicarle demasiado tiempo y me distrae de la labor creativa. También me da la sensación de que los más descarados con ese tema son luego los más exitosos."

¿SON LOS JUEGOS INDIES UNA BURBUJA A PUNTO DE ESTALLAR? "Ahora mismo me da la impresión de que es como una burbuja, porque hay demasiada gente poniendo en marcha proyectos y esperando que tengan el mismo éxito que *Braid* o *Super Meat Boy*. Solo un puñado de juegos van a ser éxitos independientes, y vamos a ver a mucha gente desilusionada con ideas que no han encontrado su público en los próximos años."

¿QUÉ PLANES DE FUTURO TIENES? "Un juego llamado *Journal* que está en una fase muy temprana de su desarrollo aún."

"Si tienes una idea que crees que debe hacerse, simplemente vas y la haces" – Thomas Grip

THOMAS GRIP





COMPAÑÍA: Frictional Games
JUEGOS: Penumbra series / Amnesia: The Dark Descent



¿QUÉ TIENE DE BUENO SER INDIE? "Nadie te dicta lo que hay que hacer, cómo trabajar, a qué mercado dirigirse... Si tienes una idea que crees que debe hacerse, simplemente vas y la haces."

¿ESTARÁN LAS CONSOLAS MÁS ABIERTAS A LO INDIE EN EL FUTURO? "Depende de lo que entiendas por más abiertas. ¿Abiertas en el sentido de que cualquiera pueda publicar sus juegos? Sí, definitivamente habrá menos restricciones. ¿Abiertas en el sentido de sistemas abiertos? Desafortunadamente, con el éxito de Apple y su estructura cerrada no vamos a ver mucho de eso."

¿POR QUÉ DEBERÍAN INTERESARNOS LOS INDIES? "Hay todavía cierta tendencia a pensar que los indies solo hacen juegos retro/puzzles/de plataformas. Pero cada día esta visión se muestra más equivocada. Desde que comenzó la "revolución indie", se ha creado mucho material novedoso. Ahora que estos desarrolladores están ganando dinero y experiencia, vamos a ver cosas asombrosas en los próximos años."

¿QUÉ PLANES DE FUTURO TIENES? "Estamos trabajando en un proyecto que podría acabar siendo demasiado ambicioso. Es terrorífico y emocionante."

"Hemos destilado lo que hacemos en dos palabras: Diversión Lujosa" – James Marsden

JAMES MARSDEN

COMPAÑÍA: Futurlab
JUEGOS: Velocity / Beats Slider / Coconut Dodge



¿ESTARÁN LAS CONSOLAS MÁS ABIERTAS A LOS INDIES EN EL FUTURO? "Creo que ya está pasando, en gran medida, con Sony. No lo veo tan claro con Nintendo o Microsoft. Algunos estudios indepenfientes tienen que asociarse con majors para poder entrar en XBLA, y no es así como deberían funcionar las cosas."

¿TE PREOCUPA QUE WINDOWS 8 PUEDA EXIGIR QUE LOS PROGRAMAS TENGAN QUE PASAR POR LA WINDOWS STORE PARA FUNCIONAR? "La democratización del desarrollo de juegos es estupenda, pero tiene sus peligros si es absoluta, por eso creo que la exigencia de certificados de la Windows Store no es del todo mala: sin el apoyo de Microsoft, necesitas una buena cantidad de medios o suerte para tener éxito, y no creo que eso sea particularmente positivo en términos de creatividad a largo plazo."

¿QUÉ PLANES TIENES DE FUTURO? "Hemos destilado lo que hacemos en dos palabras: Diversión Lujosa, que se refiere a que cuidamos y refinamos mucho la experiencia de juego, la chispa que salta entre el jugador y nuestro producto, hasta convertirlo en una auténtica obra de arte. ¡Nos gustaría seguir creando diversión lujosa!"

CHARLES RANDALL

COMPAÑÍA: Capybara Games
JUEGOS: Critter Crunch / Might & Magic: Clash Of Heroes / Superbrothers: Sword & Sworcery EP



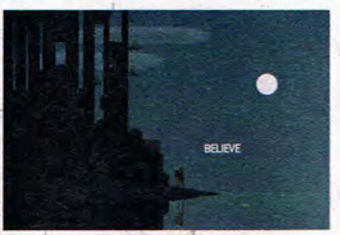
¿SON LOS JUEGOS INDIES UNA BURBUJA A PUNTO DE ESTALLAR? "Lo que está a punto de estallar es el desarrollo Triple-A. Los juegos que cuestan más de cien millones de dólares de presupuesto no son sostenibles, y en esa dirección va el mainstream. Por otra parte, un juego programado por un equipo pequeño que vende una cantidad limitada de copias y aguanta en el negocio es un sistema que siempre ha funcionado."

¿MATARÁN LOS INDIES Y LOS TRIPLE-A A LAS SERIES MEDIAS? "Creo que el desarrollo independiente es a donde va la industria en realidad. Creo que la gente se está cansando de jugar a la misma franquicia cada año, y los juegos de presupuesto más bajo les están dando experiencias más largas, profundas e interesantes."

¿TE PREOCUPA QUE WINDOWS 8 PUEDA EXIGIR QUE LOS PROGRAMAS TENGAN QUE PASAR POR LA WINDOWS STORE PARA FUNCIONAR? "Sí, del todo. Las restricciones de las distintas stores son ridículas y draconianas. Mira, por ejemplo, los motivos por los que se han rechazado determinados juegos en la App Store de Apple... no tiene sentido en un mercado abierto, y el problema es que estos "jardines vallados" quieren ser la única forma de suministro de software para los consumidores"

¿QUÉ PLANES TIENES PARA EL FUTURO? "Qué pregunta es esa. Seguir haciendo juegazos, por supuesto."







BILL STIERNBERG

COMPAÑÍA: Zeboyd Games
JUEGOS: Breath Of Death VII: The Beginning / Cthulhu Saves The World / Penny Arcade Adventures: On The Rain-Slick Precipice Of Darkness: Episode 3



¿QUÉ TIENE DE BUENO SER INDIE? Con una compañía estás siempre sometido a contratos de confidencialidad y no puedes hablar abiertamente de tu juego, debes dejar que el departamento de marketing lleve toda la comunicación. Con el desarrollo indie no hay una barrera: eres tú, el juego y el público."

¿MATARÁN LOS INDIES Y LOS TRIPLE-A A LAS SERIES MEDIAS? "Gracias a la potencia de la última generación de consolas y la actitud de las compañías, la mayoría de los grandes sellos confían en unos pocos Triple A y poco más. Es arriesgado y es la razón por la que un montón de compañías de tamaño medio han tenido que cerrar esta generación. Al otro lado del espectro tienes pequeños equipos indies distribuyendo juegos digitalmente, y a muchos de ellos les va bastante bien, vemos a muchos equipos de desarrollo pasándose al bando indie... Mi única preocupación es que todo el mundo parece estar centrándose en lo móvil. Es un mercado que parece algo volátil y cambiante. Si te pones a desarrollar para móviles tienes que estar atento para cambiar rápidamente según las tendencias de la industria."

¿QUÉ PLANES TIENES PARA EL FUTURO? "Estoy deseando enseñar qué estamos haciendo con Penny Arcade y también con un RPG nuevo."



JONATHAN BLOW

COMPAÑÍA: Number None Inc
JUEGOS: Braid

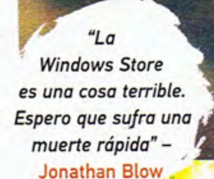


¿SON LOS JUEGOS INDIES UNA BURBUJA A PUNTO DE ESTALLAR? "Hay muchos juegos indies de 99 céntimos o free-to-play para iOS que están perdiendo un montón de dinero. Así que si esa es la burbuja que buscas, hace tiempo que estalló. Para la gente que no ve esto como un negocio, sino como un lugar para hacer algo creativo, creo que las cosas están bien, y continuarán estando bien por bastante tiempo. Internet hace que sea más fácil que nunca encontrar gente interesada en lo que haces. Por supuesto, ayuda si haces algo que sea realmente valioso para esa gente (a diferencia de la mayoría de los juegos de 99 céntimos para iPhone)."

¿TE PREOCUPA QUE WINDOWS 8 PUEDA EXIGIR QUE LOS PROGRAMAS TENGAN QUE PASAR POR LA WINDOWS STORE PARA FUNCIONAR? "Sí, la Windows Store es una cosa terrible. Espero que sufra una muerte rápida."

¿POR QUÉ DEBERÍAMOS PREOCUPARNOS POR LOS INDIES? "Ni idea, ¿por qué deberíamos? Es algo que cualquier desarrollador debe responder por sí mismo: ¿por qué todo el mundo debería prestar atención a mi juego? Muy a menudo, como los desarrolladores no se lo han preguntado con honestidad, la respuestas es: no deberían. Si como desarrollador sabes responderte de forma honesta y clara a esta pregunta, lo estás haciendo bien."

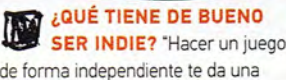
¿QUÉ PLANES TIENES PARA EL FUTURO? "Estoy trabajando muy duro para acabar *The Witness*. ¡Después de eso, quién sabe!"



"La Windows Store es una cosa terrible. Espero que sufra una muerte rápida" – Jonathan Blow







COLIN NORTHWAY

COMPAÑÍA: Northway Games
JUEGOS: Incredipede / Fantastic Contraption / Rebuild

¿QUÉ TIENE DE BUENO SER INDIE? "Hacer un juego de forma independiente te da una increíble cantidad de poder. El poder de que se escuche tu voz... de expresar lo que te importa... de hacer algo chiflado... de seguir tus sueños."

¿Y QUÉ TIENE DE MALO? "Diseñar juegos es duro, el desarrollo es duro, el marketing es duro. Todo lo que concierne al tema es duro, y tienes que lograr que muchas cosas salgan bien si quieres hacer algo de dinero."

¿TE PREOCUPA QUE WINDOWS 8 PUEDA EXIGIR QUE LOS PROGRAMAS TENGAN QUE PASAR POR LA WINDOWS STORE PARA FUNCIONAR? "Odio la moda de los jardines vallados. Gente que cree que si puede atraer a una cantidad determinada de público puede beneficiarse de ello. Puede coger el 30% de los ingresos de alguien porque es dueño de su público. Puede decidir qué juegos ve ese público y qué juegos no. Pero esa gente no es la que proporciona las experiencias de juego, no te hacen gritar y reír. Son los juegos los que lo hacen. Lo hacemos nosotros."

¿QUÉ PLANES TIENES PARA EL FUTURO? "Voy a seguir creando juegos loquísimos, distintos de cualquier otra cosa que haya visto la gente. Voy a seguir haciendo felices a los demás."



"Esa gente no es la que proporciona las experiencias de juego, no te hacen gritar y reír" – Colin Northway

JUSTIN MA

COMPAÑÍA: Subset Games
JUEGOS:
FTL: Faster Than Light



¿QUÉ TIENE DE BUENO SER INDIE? "Encaja con mi estilo de vida. Soy una persona muy motivada, así que no tengo problema en levantarme y ponerme a trabajar durante el día, pero ser independiente significa que puedo hacerlo en pijama y bebiendo una cerveza. Esa libertad también tiene un gran impacto en el propio proceso de desarrollo. No tener que responder ante nadie significa que puedes ser ágil y cambiar cosas sobre la marcha si es necesario."

¿Y DE MALO? "Es duro desde el momento en el que lo tienes que hacer todo tú mismo. No somos solo los desarrolladores, sino también los relaciones públicas, marketing, ... Son aspectos del lanzamiento que quitan mucho tiempo."

¿VAN A MATAR LOS INDIES Y LOS TRIPLES A A LAS SERIES MEDIAS? "Es cierto que cada vez hay menos estudios de tamaño mediano; parece difícil desarrollar juegos que compitan con los altos presupuestos. Pero la llegada del crowdfunding puede ser una alternativa de modelo para los estudios de presupuesto medio que quieren operar de forma más tradicional. Solo el tiempo dirá si es sostenible."

¿QUÉ PLANES TIENES PARA EL FUTURO? "Queremos hacer juegos durante tanto tiempo como nos sea posible."



"Parece más difícil hacer juegos que compitan con los Triple A" – Justin Ma



GREG KASAVIN

COMPAÑÍA: Supergiant Games
JUEGOS: Bastion



¿SON LOS INDIES UNA BURBUJA A PUNTO DE ESTALLAR? "No creo que haya tal burbuja. Los juegos tienen cada vez más aceptación, y los estudios pueden hacer juegos para audiencias de nicho. Los juegos indies ofrecen a menudo gran calidad y valores a través de experiencias de juego muy originales, así que al final creo que los indies son más amenazantes para los juegos tradiciones en caja a sesenta euros que entre sí."

¿VAN A MATAR LOS INDIES Y LOS TRIPLES A A LAS SERIES MEDIAS? "Creo que hay muchas pruebas de ello. Durante los últimos años, muchos estudios que una vez fueron grandes han experimentado despidos masivos o han cerrado por completo. Creo que permanecer aferrado al modelo de caja de sesenta euros es peligroso, ya que si no eres el mejor de tu categoría, vas a fracasar estrepitosamente y a costar millones de dólares."

¿POR QUÉ DEBERÍAN IMPORTARNOS LOS INDIES? "No soy quien para decirle a la gente lo que tiene que pensar, pero cualquier jugador que se lamente de la falta de originalidad de los juegos actuales, simplemente no está mirando en la dirección correcta."

¿QUÉ PLANES TIENES PARA EL FUTURO? "No se puede saber qué nos traerá el futuro, pero hay que intentar anticiparse. *Bastion* ha funcionado muy bien, así que podremos seguir haciendo cosas en nuestros propios términos, y si tenemos suerte, tendremos una nueva oportunidad detrás de esa, y así sin parar."

ED KEY

COMPAÑÍA: Twisted Tree Games
JUEGOS: Proteus



¿SON LOS JUEGOS INDIES UNA BURBUJA QUE VA A ACABAR EXPLOTANDO? "Yo creo que el panorama cada vez es más fuerte. En twntytwlv.com tienes una lista de los juegos indies que han salido este año. No compararía lo indie con una burbuja, pero ciertas ofertas (bundles, crowdfunding) podrían estar alcanzando un tope, como comprobaremos cuando llegue el año que viene. El término 'indie' es en sí algo despectivo y vago, así que quizás también tengamos que cambiar la denominación."

¿VAN A MATAR LOS INDIES Y LOS TRIPLES A A LAS SERIES MEDIAS? "Sí, creo que es bastante posible. La otra gran fuerza es el crecimiento de 'free to play' que es acerca de lo que parecen tratar el 80% de las charlas sobre juegos del momento, pero no me interesa."

¿TE PREOCUPA QUE WINDOWS 8 PUEDA EXIGIR QUE LOS PROGRAMAS TENGAN QUE PASAR POR LA WINDOWS STORE PARA FUNCIONAR? "Como plan de contingencia voy a desarrollar sobre Ubuntu. Va a ser interesante ver cómo Valve convierte Linux en una plataforma viable para jugar: ya lograron que Nvidida actualizara sus controladores de Linux, así que quién sabe"

¿QUÉ PLANES TIENES PARA EL FUTURO? "Estoy dudando entre una especie de *XCOM* simplificado o un juego de exploración con un toque de survival..."



"Nos movemos hacia un futuro amigable con los pequeños desarrolladores" – Derek Yu

DEREK YU

COMPAÑÍA: No aplicable
JUEGOS: Aquaria / Spelunky / I'm OK – A Murder Simulator

¿SON LOS JUEGOS INDIES UNA BURBUJA A PUNTO DE ESTALLAR? "Parece que nos estamos moviendo muy rápido hacia un futuro que resulta amigable para el pequeño desarrollador. Solo este año hemos visto la popularización de Kickstarter, Humble Bundle, Steam Greenlight, Unity y otras tecnologías que están haciendo más fácil tener éxito sin dejar de ser indie. Esa situación va a ir a más."

¿VAN A MATAR LOS INDIES Y LAS TRIPLES A A LAS SERIES MEDIA? "Creativamente, hay juegos que solo pueden hacerse con equipos pequeños, y otros que solo se pueden hacer con equipos grandes. Una compañía grande nunca haría *Dwarf Fortress*, por ejemplo. Es muy complejo, muy loco y muy salvaje. Pero *Dwarf Fortress* tiene que existir: contribuye a enriquecer el lenguaje de los juegos. Ahí es donde veo a los juegos indies ahora y en el futuro: sumando una capa maravillosa a los juegos que no existirían si solo hubiera compañías grandes."

¿QUÉ PLANES TIENES PARA EL FUTURO? "No lo tengo del todo claro... ¡y me encanta! Tengo ideas genéricas para juegos gratuitos antes de ponerme a trabajar en un nuevo juego comercial a gran escala."



"Los presupuestos medios son los que sufrirán en próximos años" – Dan Pinchbeck

DAN PINCHBECK

COMPAÑÍA: thechineseroom
JUEGOS: Dear Esther

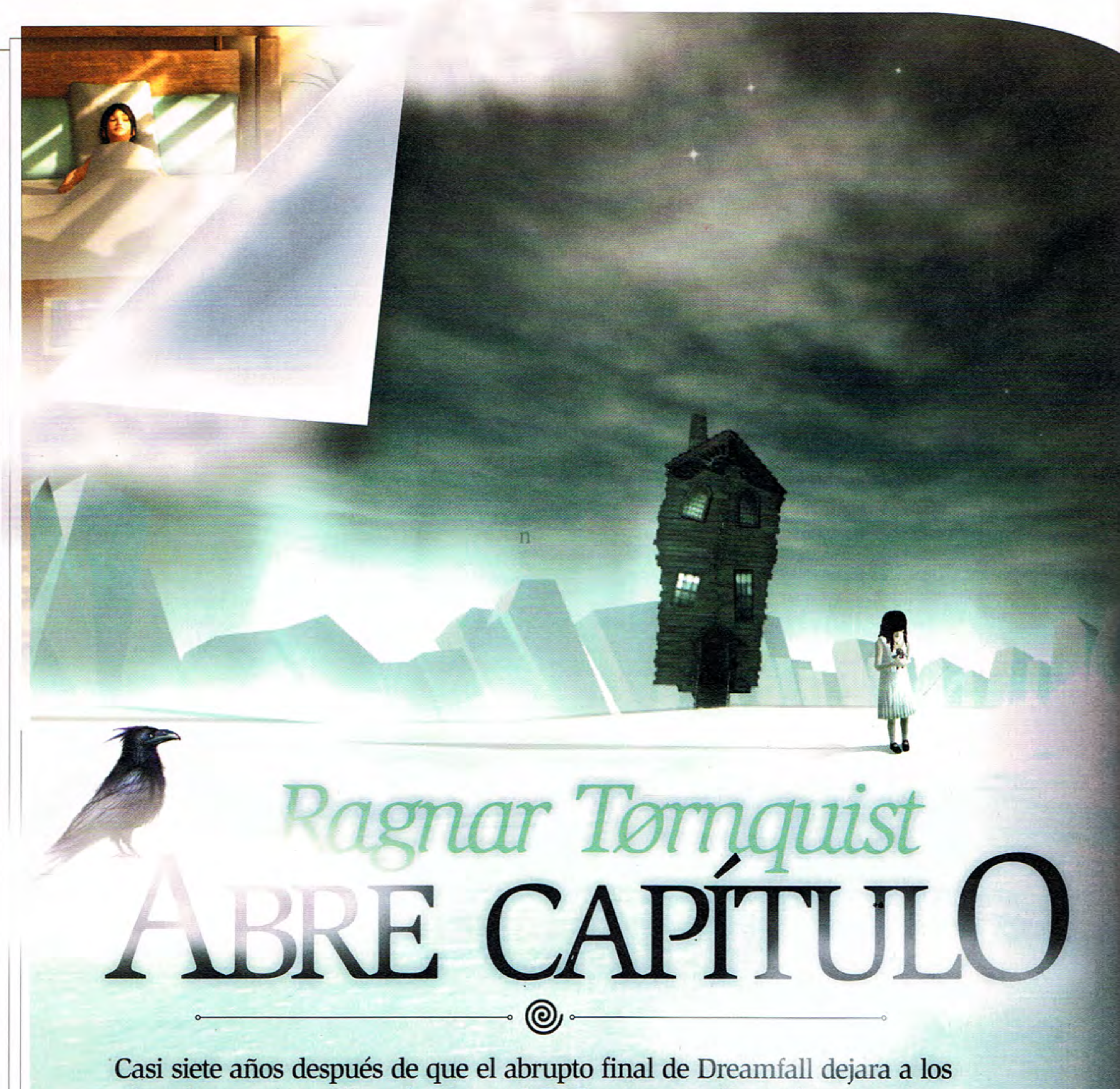


¿VAN A MATAR LOS INDIES Y LAS TRIPLES A A LAS SERIES MEDIAS? "Creo que los indies sobrevivirán, pero me preocupan títulos como *I Am Alive*, que exigen un presupuesto mayor que el de una producción indie, pero sin llegar a las grandes producciones. Esos juegos de mediano presupuesto son los que van a sufrir más en los próximos años, creo."

¿ESTARÁN LAS CONSOLAS MÁS ABIERTAS A LOS INDIES EN UN FUTURO? "Miro a lo que SCEA ha hecho con *Journey* y *Unfinished Swan*, y el apoyo a third-parties de PSN a través de iniciativas como Pub Fund, y veo que realmente han entendido la escena indie y cómo apoyarla. Así que sí, hay gente que quiere hacer cosas con los indies. Otros harían bien en barrer un poco en sus respectivas casas."

¿TE PREOCUPA QUE WINDOWS 8 PUEDA EXIGIR QUE LOS PROGRAMAS TENGAN QUE PASAR POR LA WINDOWS STORE PARA FUNCIONAR? "No me he metido mucho en el tema de Windows 8, pero la experiencia me dice que todos los jardines vallados acaban abriéndose. Suelen acabar siendo malos negocios. La mayoría de las compañías se dan cuenta tarde o temprano."

¿QUÉ TIENES PLANEADO PARA EL FUTURO? "Estamos acabando *Amnesia: A Machine For Pigs* y nos pondremos con *Everybody's Gone To The Rapture*, que nos llevará otro año o así."



Ragnar Tørnquist ABRE CAPÍTULO

Casi siete años después de que el abrupto final de Dreamfall dejara a los jugadores esperando más, Dreamfall Chapters por fin está en marcha

Ragnar Tørnquist se mueve entre dos mundos. En uno es el director creativo del estudio noruego Funcom, donde intenta encontrar la forma de que sus seis años de trabajo en *The Secret World* demuestren que la mezcla entre aventura y MMO tiene sentido financiero. Por otro, el Ragnar desarrollador lleva desde 2006 con *Dreamfall* dando vueltas en su cabeza. "La idea y la historia de *Dreamfall* son algo que nunca se ha ido de mi mente", dice Tørnquist, que diseñó tanto *Dreamfall* como su predecesor, *The Longest Journey.* "No habría estado bien que hiciese la secuela inmediatamente después del último juego. Es algo que necesita gestarse sin presión, que hay que dejar reposar. Ahora sí, sé cómo tiene que funcionar y qué necesitamos hacer con ella. Ya es algo natural, ha llegado su momento adecuado".

> "La ludografía de Tørnquist demuestra que es un firme creyente en introducir una conexión emocional entre los personajes como clave de la narrativa: "No te interpretas a ti mismo en un juego. Interpretas a otra persona, una a la que vas conociendo poco a poco. Y, cuando les dejas al final de la partida, o cuando ves morir a alguno de ellos y te afecta, eso es una buena historia""

En realidad, Funcom anunció dicha secuela, *Dreamfall Chapters*, allá por 2007. Lo que pasa es que el objetivo del estudio cambió durante ese tiempo, reconvirtiéndoe en un desarrollador que creaba exclusivamente MMOs. O, lo que es lo mismo: si *Dreamfall Chapters* algún día veía la luz, no sería bajo el paraguas de Funcom. Y



> Aunque sabemos que *Dreamfall Chapters* empezará exactamente donde lo dejó *Dreamfall*, la trama sigue siendo un secreto absoluto. "Sabemos que el público va a jugar a *Dreamfall Chapters* principalmente por la historia", dice Tørnquist. "Es lo que atraerá a los jugadores en primer lugar, así que no quiero decir nada sobre la misma, excepto que un montón de las frustraciones que produjo el final de *Dreamfall* tendrán respuestas"

aunque Tørnquist sea el factor creativo de la franquicia, los derechos pertenecen a Funcom.

Así que el diseñador se veía en la misma dicotomía que la April Ryan de *The Longest Journey*: o se quedaba en el tecnológico mundo de Stark o daba el salto al mágico reino de Arcadia. Tørnquist tenía clara la elección: "Sabía que para conseguir la secuela, necesitaría dos cosas: montar un nuevo estudio y conseguir los derechos de *Dreamfall Chapters*. Ninguna de las dos cosas ha sido posible hasta que *The Secret World* ha visto la luz y por fin me sentía listo para emprender otra aventura". Aunque sigue ligado a *The Secret World* como consultor creativo, ya en noviembre de 2013 anunció la puesta en marcha de Red Thread Games, el estudio que continuaría la saga *Dreamfall*. "Estoy preparado para lo que venga. He pasado los últimos 18 años ligado a Funcom; es mucho tiempo", dice. "Notaba que era hora, no de dejar atrás mi pasado, sino de crear una vida paralela y orientar todo hacia ella poco a poco".

Esa búsqueda del equilibrio es un tema familiar para Tørnquist: tanto *The Longest Journey* como *Dreamfall* trataban el tema de la simbiosis cósmica entre mundos paralelos. El primer juego salió en 1999, más o menos cuando casi todos los desarrolladores de Sierra On-Line y LucasArts abandonaron el género. *The Longest Journey* era una aventura gráfica tradicional que seguía la lucha interna de la joven estudiante April Ryan a la hora de aceptar su habilidad para alternar entre los reinos de Stark y Arcadia. April no estaría sola en *Dreamfall*, donde se unirían dos nuevos personajes: la tarambana Zoë Castillo de Stark y el soldado arcadiano Kian Alvane, cuya participación en los conflictos de ambos lados de la balanza amenazaba con desestabilizar el precario equilibrio entre ambos mundos.

> Ninguno de los dos juegos anteriores (disponibles en Steam y GOG.com) suponen un prerrequisito infranqueable para disfrutar *Dreamfall Chapters*, pero como dice Tørnquist, "espero que durante el desarrollo el público encuentre el tiempo para volver atrás y disfrutar estas historias de nuevo. Pero si no pueden jugar a ninguno de los dos, plantearemos nuevas formas de explicar la historia de Stark y Arcadia"

Aunque los dos juegos fueron alabados por su narrativa, el cliffhanger que cerraba *Dreamfall* dejaba en el aire los destinos de los tres protagonistas y no fue muy bien recibido, sobre todo por anunciar una secuela sin la más mínima vergüenza. Tørnquist promete que *Dreamfall Chapters* "cerrará casi todas las tramas tanto de *Dreamfall* como de *The Longest Journey*, y el juego tendrá una conclusión satisfactoria. No digo que vaya a terminar la saga, vamos a dejar espacio para contar otras historias. Pero casi todos los arcos de los dos juegos anteriores terminarán resolviéndose al final de *Dreamfall Chapters*."

Ragnar todavía no está listo para desvelar quién le acompaña en su nueva aventura, pero nos promete que el juego está en buenas manos: "Son personas que han participado en los juegos anteriores. Se trata de un puñado de desarrolladores expertos, un equipo de veteranos". Del mismo modo, no abre la boca a la hora de avanzar la trama, pero desvela que el plan original de dividir los capítulos en contenido episódico ha desaparecido del mapa, y que la historia a tratar ha cambiado bastante desde aquel lejano anuncio de *Dreamfall Chapters*. "Han pasado seis años desde *Dreamfall*, nuestra perspectiva ha cambiado. Hemos disfrutado otras lecturas, hemos vivido otras experiencias, y ya no pensamos igual que entonces",



explica. "Pero, al mismo tiempo, hay ciertas cosas que no diré que sean inamovibles, pero que no tocaremos porque son necesarias para el desarrollo de la historia. Algunas están predestinadas desde hace mucho: estaban ahí, en las costuras de *Dreamfall* y, si te fijas en el juego, verás las pistas". Durante este tiempo, también ha leído con atención los foros sobre el juego, y reconoce que algunas de las ideas de los fans podrían aparecer en *Dreamfall Chapters*: "Prestamos mucha atención a la percepción de los seguidores, que nos influye a la hora de tomar decisiones, en qué dirección tirar, dónde centrarnos..."

Aunque *Dreamfall* transcurría en el mismo universo que *The Longest Journey* e implicaba a varios personajes de ese juego, se trataba más de un derivado que de una secuela, tanto en jugabilidad como en aspecto gráfico. En vez de ser una aventura tradicional, *Dreamfall* se apoyaba en polígonos en tiempo real y cámara dinámica, con secuencias de acción y sigilo insertadas entre la habitual resolución de puzles en un juego que respondía mejor al gamepad que al teclado y ratón. Como *Dreamfall Chapters* será continuación directa de *Dreamfall*, Tørnquist asegura que mantendrá casi todas esas desviaciones de lo que se espera del género, salvo unas cuantas excepciones: "El combate era horrible y no le gustó a nadie, es algo que no volverá. También vamos a cambiar un poco los controles. Sí, el juego seguirá ambientado en un mundo 3D con una vista en tercera persona, pero vamos a suavizar el manejo, queremos hacerlo más cercano de lo que el resto de juegos en tercera persona han conseguido, para que los jugadores se habitúen rápidamente y puedan ponerse en marcha enseguida. También tenemos ideas muy interesantes para el cursor, para recuperar esas sensaciones que transmitían las aventuras gráficas tradicionales, porque la mayor parte del alma de un juego de este tipo reside en la capacidad de mirar, de observar e interactuar con el mundo y sus personajes. Esa interacción es nuestro principal objetivo, nuestra mecánica clave".

> "Las historias cada día son más importantes en los juegos", cree Tørnquist. "Todavía no están a la altura de los mejores libros, o películas, o series. Pero se van acercando, lo están intentando cada día más, y creo que el público se está fijando en las posibilidades narrativas de las aventuras"

> El objetivo de *Dreamfall Chapters*, según Tørnquist, es alcanzar un equilibrio entre la novedad y lo familiar: "Queremos evolucionar, crecer, no nos gusta la idea de quedarnos anclados al pasado... Pero para conseguirlo no podemos olvidarnos ni un segundo de los jugadores de *The Longest Journey* y *Dreamfall*"

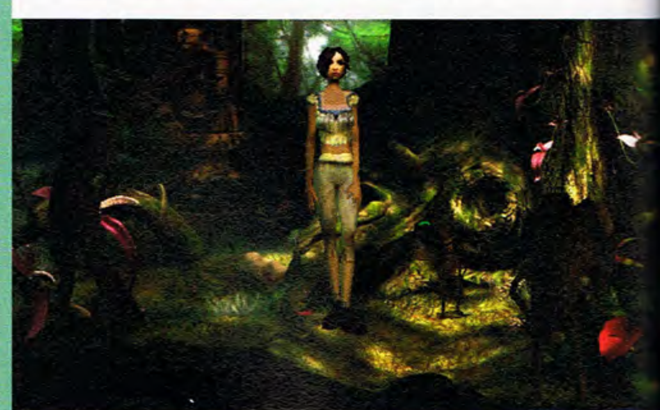
> *"Queremos conseguir un mundo más interactivo, así como introducir novedades en el género, cosas que no se hayan hecho antes en las aventuras gráficas"*

Dreamfall Chapters no deja de ser, por otro lado, la evolución definitiva de *The Longest Journey*, y Tørnquist no pretende abandonar las raíces de la serie. Más bien, busca conseguir un equilibrio entre nostalgia e innovación: "Casi todas las aventuras de hoy son muy vieja guardia, dirigidas casi en exclusiva a esa nostalgia del pasado que alberga el jugador del género. No me parece mal, pero a largo plazo creo que tiene un riesgo: que la nostalgia sólo funciona hasta cierto punto y tiene unos límites. Y no queremos eso. Claro que queremos despertar el interés del jugador clásico, del que jugó nuestros juegos y echa de menos esa experiencia retro. Pero también queremos llevar el género un poco más allá, que evolucione mediante la presencia de nuevas mecánicas, de un mundo más interactivo. Buscamos algo que no se haya hecho antes en las aventuras. Así que sí, apelamos a todo tipo de público, el clásico y el actual".

El juego ha entrado en preproducción con la ayuda de una subvención del Instituto de Cine Noruego, pero en Red Thread Studios son conscientes de que en algún momento dado necesitarán financiación adicional. "Vamos a necesitar el patrocinio de la comunidad -de nuestros fans, de la gente que nos apoya- si queremos sacar esto adelante", confiesa Tørnquist. "Con la subvención recibida nos llega para montar un prototipo, conseguir poner en marcha una versión jugable y descubrir qué tal funcionan las mecánicas que tenemos pensadas. Pero eso sólo nos durará hasta cierto punto [más o menos hasta cuando salga esta revista]. Así que tendremos que acudir a Kickstarter si queremos conseguirlo".



La decisión de acudir a la comunidad la han tomado, como tantos otros, viendo los resultados que obtuvo la *Double Fine Adventure* de Tim Schafer y sus casi tres millones de euros: "Desde el momento en el que Double Fine alcanzó su objetivo empecé a recibir multitud de correos preguntándome que cuándo le tocaba el turno a *Dreamfall Chapters*. ¡Claro que marcó la diferencia!". El noruego sabe, eso sí, que muchas campañas se han quedado por el camino o han recaudado cifras mucho más modestas (seis de las aven-



Tirar la toalla

■ **LOS FANS DE *THE Longest Journey*** se quedaron loquísimos con la aparición de secuencias de combate en tiempo real *Dreamfall*. Tørnquist se moja: "Queríamos añadir un elemento de peligro y conflicto, un mundo donde tuvieses distintas formas de interacción y manejases mecánicas diversas... El problema es que nos enfrentábamos a un motor nuevo, con poco tiempo para desarrollarlo todo, por lo que no salió como esperábamos... Nuestra meta original era tener un abanico de situaciones y puzles donde pudieses elegir entre diálogo o resolución o combate para salir de una situación. Y sí, en *Dreamfall* hay un par de situaciones así, aunque no creo que los jugadores se diesen cuenta".

Como *Dreamfall Chapters* no tendrá combate, el noruego espera encontrar otra forma de inyectar tensión en el juego: "Por supuesto que no queremos repetir el mismo error, pero sí queremos introducir nuevas mecánicas que no formen parte de las viejas aventuras. Tenemos un par de ideas bastante firmes al respecto, algunos diseños sólidos. Nada de aporrear botones, pero sí algo que expanda la mecánica base". ¿Cómo los QTE de *Heavy Rain* y *The Walking Dead*? "Disfruté bastante *Heavy Rain*, por muchas razones", argumenta Tørnquist. "Pero creo que su interfaz no funcionaría en nuestro juego, no encaja en un mundo como el que presenta *Dreamfall Chapters*."



"El tema principal del juego son las etapas de la vida", avanza Tørnquist sobre *Dreamfall Chapters*. "De cómo cada vida se divide en distintos capítulos de una historia, con su principio, su nudo y su final. Siempre hemos dividido las historias así: entre personajes, entre eventos, entre etapas de un viaje". Incluso *Longest Journey* era una historia marco narrada por una anciana que seguimos pensando que es la propia April Ryan.

turas más reconocibles que acudieron a Kickstarter tras el éxito de Schafer se quedaron en medio millón de dólares de media, incluyendo una secuela de *Broken Sword* y una de *Tex Murphy*, así como cuatro juegos encabezados por leyendas de Sierra). "Double Fine contaba con una ventaja: son un estudio en activo que saca varios títulos al año. Han estado haciendo cosas tangibles, con lo que la confianza de que si empezaban un título lo terminarían ya estaba ahí", explica Tørnquist.

Aunque se muestra convencido de que *Dreamfall Chapters* tiene su público. "Hay tanto por explorar en los juegos de hoy en día, en comparación a cuando salieron *Dreamfall* y *The Longest Journey*... Tenemos muchísimas plataformas y maneras de financiar un juego. Puedes apelar a un público más segmentado y a nichos concretos y salir victorioso", se entusiasma Tørnquist. "Las aventuras nunca 'volvieron' ni 'murieron' ni nada parecido: simplemente el mercado no les dejó sitio. Y ahora, que es mucho más barato hacer un juego y distribuirlo y recuperar tu dinero con menos ventas de las que hacían falta hace diez años, puedes dirigirte a un público al que las editoras no han hecho caso -como los desabastecidos jugadores de aventuras- y ofrecerles *su* juego… Sin la obligación de hacer una superproducción que tenga una enorme presencia en tiendas y necesite un marketing desmesurado: para tener éxito basta con hacer un buen juego para la gente a la que te estás dirigiendo. Vamos a ser muy claros con los objetivos y las recompensas, con el juego que vamos a enseñar y el que entregaremos. Seremos honestos con el jugador".

"*Dreamfall Chapters* será más o menos de largo como *Dreamfall*", dice Tørnquist. "Aunque no tanto como lo fue *The Longest Journey*: era un juego demasiado largo"



Un mundo ideal (y abierto)

■ AUNQUE TØRNQUIST DICE que casi "no he jugado a nada últimamente", si le ha echado algunas horas a *Assassin's Creed III* y le emocionan las posibilidades que ha descubierto con él: "soy un gran aficionado de ese tipo de juegos, porque me flipa cómo pueden darte acceso a esos mundos (poder visitar la América colonial, pasear por Boston y Nueva York), es fascinante. Porque es el objeto último de estos juegos: viajar a lugares increíbles, que no tengan que basarse obligatoriamente en la fantasía o la ciencia-ficción, sino en la Historia. Aunque *Assassin's Creed III* tiene sus fallos, me sigue cautivando que estemos en un punto en el que se pueda emular ese mundo, esos escenarios y que todo parezca tan real.

La comparación entre *Dreamfall Chapters* y *Assassin's Creed* no tiene sentido" prosigue, "pero esa libertad para explorar y atravesar el mundo jugable de forma orgánica y fluida es algo en lo que nos estamos fijando con sumo interés. La capacidad de poder contar varias tramas al mismo tiempo y que para avanzar en ellas se te presenten cuatro o cinco retos distintos, cosas que hacer, todo eso: porque sigue basándose en resolver retos para avanzar en la historia, pero no son secuenciales, un puzle tras otro tras otro. Nos interesa eso, dar más libertad a la hora de elegir tu camino y poder explorar y disfrutar del mundo a tu ritmo".

LA Noire ya intentó algo parecido con sus investigaciones creadas mediante programación por procedimientos situadas en un mundo abierto. A Tørnquist le gustó mucho la ambientación y la tecnología, pero el apartado de aventura le pareció poco intuitivo y frustrante. Aún así, considera *LA Noire* "un experimento valiente" y querría ver más juegos así: "Si pudiésemos encontrar el nexo entre la aventura moderna y los juegos de mundo abierto, tendríamos entre manos el Santo Grial: la idea de un juego que no consistiese todo el rato en pelear o acuchillar gente. Un juego que consistiese en sumergirse en su mundo"





POR QUÉ ❤...

Super Mario World

TED TIMMINS, LIONHEAD STUDIOS

Super Mario World siempre será uno de mis juegos favoritos. Recuerdo la primera vez que lo jugué: tenía nueve años y un Commodore, pero un amigo tenía la nueva SNES, así que me pasé después del colegio para ver de qué iba todo eso. Mi vida cambió en ese momento. Estaba jugando Vanilla Dome 2 y creí estar viendo el futuro. Los sonidos, los gráficos, las físicas de las plataformas y los saltos, todo era perfecto.Y a día de hoy, no creo que haya envejecido y que es un ejemplo perfecto de lo que debería ser todo plataformas 2D. Disfruto completándolo una vez al año, no solo por tradición, sino porque me entretiene muchísimo. Mi vida sería muy diferente si nunca hubiera jugado Super Mario World.


"Mi vida sería muy diferente si nunca hubiera jugado a Super Mario World"
TED TIMMINS, LIONHEAD STUDIOS

UNA TERCERA PARTE QUE COQUETEA CON EL RIESGO DE SATURAR POR REPETICIÓN

Dead Space 3

Cuando las señas de identidad de una franquicia completamente establecida en el imaginario de los jugadores están claras, gestar secuelas tiene cierta complicación. La misma complicación que tiene cualquier secuela de por sí, pero multiplicada por el hecho de tener muy definidas sus constantes. Esto es, ¿cuáles son las características que definen a la saga *Dead Space*? Los necromorfos y su horrible físico que mezcla mutación post-atómica y Nueva Carne *from outer space*. El desmembramiento como única forma de combatirlos, de obligarlos a que dejen de moverse, mutilando primero sus extremidades y luego ejecutándolos apuntando a los órganos vitales o pisoteándoles la cabeza. Las *set pieces* delirantes con jefes finales que parecen anos del tamaño de una pequeña ciudad del sur de Estados Unidos. La sensación de asfixia y desolación que baña los pasillos desvencijados de naves que se caen a pedazos. La parafernalia pseudorreligiosa de las Efigies, sus acólitos y todos aquellos que, de un modo u otro, caen bajo su enloquecedor influjo. La sensación general, en fin, tan poco habitual en los juegos de terror, orientados últimamente a los monstruacos *bigger than life* y la pirotecnia sangrienta, de que un uso inteligente del sonido y del silencio puede ser más inquietante que el monstruo más terrible.

Un fan de la franquicia que se precie de serlo buscará nada menos que todo el párrafo anterior en cada nueva entrega de una saga. No le quites los necromorfos ni los desmembramientos. No le quites el eco en los pasillos con pintadas que claman horrorizadas que madre mía la que te espera. No se lo quites porque pondrán el grito en el cielo. De hecho, muchos lo pusieron cuando se anunció un cooperativo para dos jugadores y la inclusión de un escenario al aire libre, fuera de los claustrofóbicos espacios cerrados habituales de la serie, y temieron que se cargara la atmósfera privada, solitaria y desvalida que había caracterizado a las dos primeras entregas. Luego volveremos sobre ello y sobre si ese cooperativo ha destruído la franquicia, pero la reacción inicial de los jugadores delata la contradicción: ¿cómo haces una secuela que contente a quienes buscan más de lo mismo con pequeños cambios y a quienes consideran, con toda lógica, que una nueva entrega tiene que contener un mínimo de innovación y nuevas ideas?

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LOS NECROMORFOS: Está la construcción de armas y el cooperativo on-line, pero lo que más nos sigue gustando son los viles necromorfos, salidos de un apareamiento malo entre Clive Barker y H.P. Lovecraft.

Digámoslo ya y quitémonos este peso de encima: *Dead Space 3* no revoluciona nada. Es muy consciente de que sus elementos clave diferencian a la serie de un *Resident Evil* o un *Silent Hill*, y los machaca hasta desgastarlos. Eso, desde luego, nos devuelve a un territorio inexplorado desde la segunda entrega, porque los *Dead Space* son los únicos juegos que lo recorren, pero por otro comienzan a acusar el cansancio de una serie que ya no admite más retruécanos argumentales. Es decir: *Dead Space* funcionaba tan bien porque su formato era tan clásico como el de un pobre desgraciado, un ingeniero venido a menos, enfrentado al mayor horror espacial concebible. En la segunda entrega, Visceral no tuvo más remedio que huir hacia adelante metiéndole una condenada Efigie al ingeniero en la cabeza. Para dar un paso más, *Dead Space 3* tiene que traer a un compañero que mantenga la frescura del primer Isaac, porque resulta inverosímil que este no esté más cerca de convertirse en un guerrero espacial que de seguir pasmándose cada

LOS FANS YA PUSIERON EL GRITO EN EL CIELO CUANDO SE ANUNCIÓ QUE HABRÍA COOPERATIVO Y ESPACIOS ABIERTOS EN UN PLANETA NEVADO







Arriba: La mayoría de los necromorfos clásicos vuelven, como el puñetero y diminuto lanzador de dardos.

TAN BUENO COMO

DEAD SPACE 2



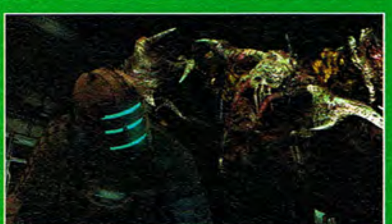
PEOR QUE

DEAD SPACE



Arriba: La primera salida a la nieve te dejará boquiabierto. Algunos de los parecidos con *Lost Planet*, también.

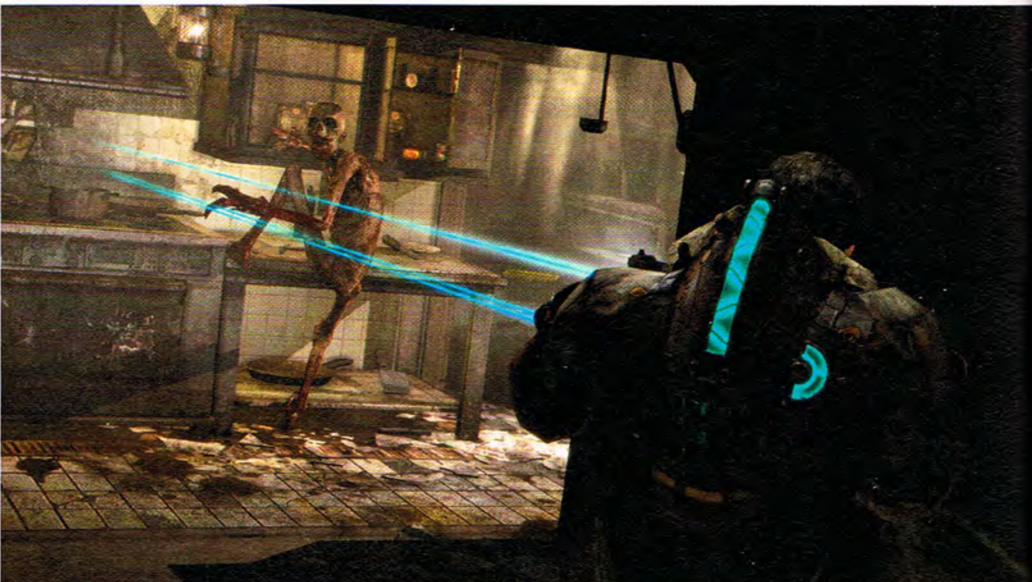





DEAD SPACE (2008) PC / PS3, 360

Muchas cosas sorprendieron en su día en un *Dead Space* que formaba parte de una época muy feliz de Electronic Arts, empeñada en inaugurar nuevas IPs y que dio frutos tan excitantes como *Skate* o *Mirror's Edge*. Pero *Dead Space* sorprendía, además, por la revitalización de un género que, tras el tsunami *Resident Evil 4* se iba orientando con más y más decisión hacia la acción, dejando de lado el terror. El juego de Visceral recuperaba la sensación de estar desvalido ante los peligros de un videojuego, el pánico a estar completamente superado por una circunstancia que no se podía ni siquiera comenzar a entender sin caer en los abismos de la locura. Un cóctel de Alien, Lovecraft y Solaris muy chungo y muy bien arropado por unas mecánicas de juego sencillas de entender y complejas de dominar: los necromorfos, seres implacables que levantaban a los cadáveres y los convertían en cócteles de tentáculos, dientes, babas y voracidad, solo podían ser detenidos si se les desmembraba previamente. La profesión del protagonista, Isaac Clarke, un ingeniero de mantenimiento atrapado en una situación que a todas luces se le quedaba grande, resultaba especialmente apropiada, ya que todo su armamento se fundamentaba en cuchillas láser, taladradoras y otras herramientas convertidas en instrumentos devastadores para desmembrar.





Arriba: Nada, que ni comer le dejan a uno tranquilo.




Arriba: Por favor, que no falte la maquinaria pesada que hay que poner en marcha por control remoto.



TODO LO QUE CONFIGURA EL PRIMER CUARTO DE JUEGO SUENA A YA VISTO: PASILLOS, SUSTOS, INCLUSO ALGUNOS MODELOS DE NECROMORFOS



Arriba: Estaba claro que, en un entorno nevado, los piolets y similares se iban a convertir en un amanoso elemento de ataque para los necromorfos.

vez que le ataca, por quincuagésima vez, un necromorfo. O dicho de otra manera, en la primera entrega destacaba, por lo atrevido e inusitado, que cada vez que moría el protagonista, le veíamos (*nos* veíamos) ser desmembrado, devorado o disuelto en ácido. A la tercera vuelta, el impacto se minimiza por narices.

A *Dead Space 3* le cuesta arrancar precisamente por eso: absolutamente todo lo que figura en el primer cuarto de juego suena a ya visto. Los pasillos, los sustos, incluso los modelos de necromorfos son, en buena medida, los mismos de las dos otras entregas. Un par de cuestiones ayudan a que la cosa no se ponga excesivamente repetitiva en el modo para un jugador: el sistema de construcción de armas y los ocasionales cambios de escenario.

El primero permite la configuración de un armamento a gusto del jugador. Literalmente miles de opciones quedan a disposición del usuario gracias a un sistema de diseño lleno de ramificaciones y matizable hasta la náusea: si prefiere las armas de ráfagas, las de disparos potentes y dispersos, la construcción de cuchillas hiperprecisas... Todo es posible gracias a unos menús sencillos e inmediatos, que no solo permiten perderse durante horas en detalles, sino que para quienes quieran pasar a la acción rápidamente, también permite el empleo (y difusión) de planos que solucionan en un par de clics la papeleta de las armas. Los típicos discos de mejora para cada una de esas armas construídas convierten el festival armamentístico en pura gloria... si eres de esos. En cualquier caso, es una opción que está ahí y que enriquece la experiencia.

Algo más incide en el tema de la ambientación: un tramo en el que este *Dead Space* se convierte en una secuela de *Lost Planet*, pero con bichos menos insectoides y más insectívoros, por así decirlo. La apertura a los parajes nevados de Tau Volantis no afecta a la atmósfera opresiva y mortífera del juego, recuerda en cierto sentido a los clásicos del horror bajo cero como La Cosa o a la madre del cordero, En las Montañas de la Locura de Lovecraft, una referencia ineludible para entender los *Dead Space*, y eso es una buena noticia. La mala es que no consigue distanciarse ni de los juegos de Capcom ni del propio legado de *Dead Space*.

Es más reconfortante encontrarse con puzzles moderadamente originales y en simpáticos usos de la congelación del tiempo o manipulación de objetos vía éxtasis para pruebas de ingenio, y que no convierten a este *Dead Space 3* en algo radicalmente nuevo, pero sí que lo conservan suficientemente fresco. También vuelven las interesantes zonas con atmósfera cero, que dan pie a pequeños puzzles y a una ampliación del panorama que abarca el escenario: iremos de una estación espacial a otra en pequeños transbordadores y cápsulas, no nos limitaremos a deambular solo por una estación hecha mistos. Una decisión que incide negativamente en la claustrofobia propia de los *Dead Space* pero que también aporta novedades a esta entrega: las misiones secundarias, que proporcionarán, en la mayoría de los casos, mejoras en el armamento, las bienamadas piezas para construir nueva artillería y todo tipo de extras para los trajes. Para que nos hagamos una idea, hay niveles que, sin explorar a fondo y sin cumplir las misiones secundarias, quedan registradas por el juego como completadas en apenas un treinta por ciento. Es decir, que oficialmente este *Dead Space* dura en torno a las diez horas, pero con las misiones opcionales y la considerable sartenada de deambular espacial que espera a Isaac, la cosa puede casi doblarse. Por aquí no somos muy de contar horas de juego para juzgar nada, pero como novedad en la franquicia ahí queda.

Y el multijugador, claro. Hablamos de él con detalle más adelante, pero es estimable que se haya empleado como algo más que un pegote adrenalínico, al estilo de los modos pseudo-horda de la segunda entrega, y que funcione como una segunda toma del Modo para un jugador. Es interesantísima la forma en la que ha Visceral ha diversificado lo que experimenta un jugador y lo que experimenta otro, y da pie a momentos aterradores y que suscitarán entre los jugadores reflexiones acerca de la percepción y sus límites, que es lo mejor que se puede decir de un juego como *Dead Space 3*. Un solo ejemplo: uno de los jugadores creerá que el otro es un necromorfo y comenzará a dispararle, presa

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

UN ELEMENTO DIFERENCIADOR: Aunque suponga traicionar a la franquicia, aunque se soliviànten los fans, aunque erren el tiro, pero una mayor sensación de que Visceral se ha mojado no le vendría mal al juego.

AL DETALLE

GÉNERO: Desmembramiento creativo
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, PC
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Visceral Games
PRECIO: 69,95€ [Consolas] 49,95€ [PC]
LANZAMIENTO: 8 de febrero









Arriba: Sí, también hay enemigos humanos. Tranquilidad, son muy fugaces y sirven para dar cierta densidad al argumento.
Abajo: Prepárate para ver cómo descuartizan a Isaac con todo detalle más veces de las que te gustaría para sentirte medianamente cómodo.

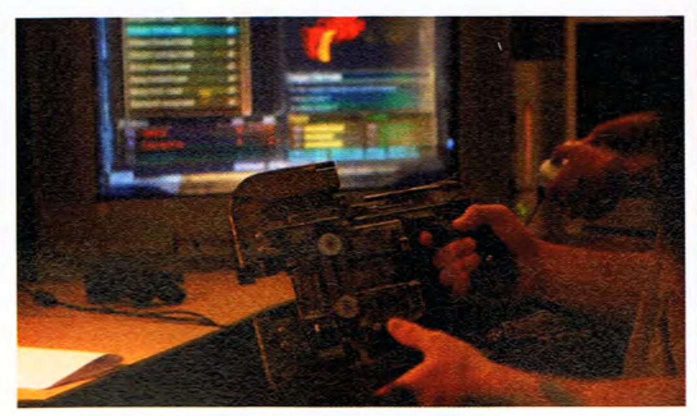


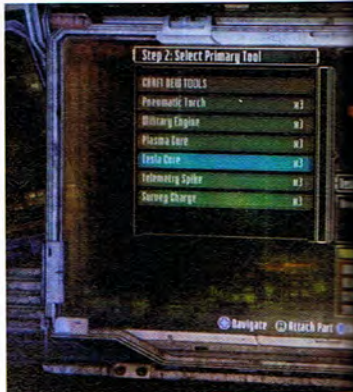


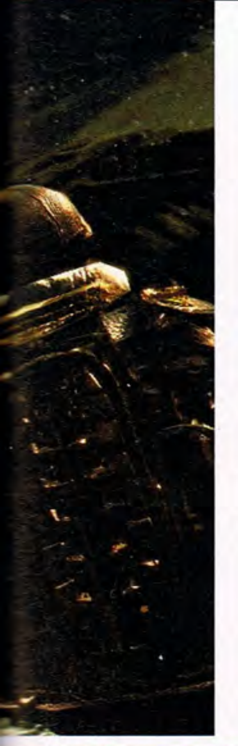
Arriba: No quieras saber en qué líquido está sumergido Isaac. En serio, no quieras saberlo.

MINIPAGOS EXTRA

Se ha montado una polémica fina con la noticia de que Electronic Arts va a cobrar microtransacciones por piezas para el armamento. Se trata de una decisión levemente errada: es un comportamiento propio de un pequeño *free-to-play*... pero *Dead Space 3* cuesta setenta eurazos. Sin llegar a los límites de locura avariciosa de Square-Enix y su nuevo *Final Fantasy* para iOS, es un paso que juega en contra de su imagen, y si se nos apura, en contra del juego limpio: no es justo que los jugadores con dinero para gastar puedan mejorar sus condiciones de la partida con armas más poderosas. Pero también es cierto que no es necesario tirar de chequera: todas las piezas adquiribles se pueden conseguir, con un esfuerzo considerable, durante el juego. Como siempre, los pobres son los que más trabajan. Nada nuevo bajo el sol.

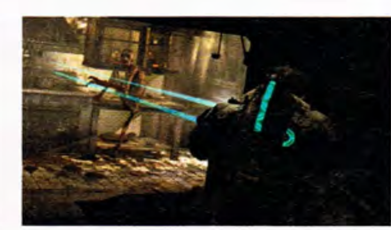












DEAD SPACE 3 NO ES UNA SECUELA REVOLUCIONARIA, PERO SÍ DESDE LUEGO CONSISTENTE, Y CONTINÚA CON DIGNIDAD LOS ACIERTOS DE LAS ENTREGAS ANTERIORES

de terribles visiones, y éste tendrá que soportar al alucinado compañero atacándole con más precisión y fiereza que los propios necromorfos. Una interesante forma de llevar el cooperativo más allá de una mera asistencia a la hora de suministrar munición o de echar una mano en las refriegas.

Así que volvemos al principio: ¿es suficiente? Entendámoslo así: *Dead Space 3* sigue siendo un juego único... si exceptuamos a los otros *Dead Space*. No es una secuela revolucionaria, pero sí desde luego consistente, y continúa con dignidad los múltiples aciertos de las dos primeras partes. Técnicamente mejora y depura los sistemas de combate, con movimientos más precisos por parte de Isaac, y que impedirán que nos quedemos vendidos por culpa de un rincón de la muerte o por un quítame allá esa cámara. La IA de las bestias mejora, con necromorfos que elaboran estrategias de ataque rodeando a Isaac y que no recordamos de otras entregas; sí es cierto que el juego sigue teniendo ese rollo tan PSOne de que los monstruos no salen de las habitaciones, no transpasan dinteles por muy amplios que sean, pero entendemos que es parte de las reglas internas del universo *Dead Space*, y hemos aprendido a estimarlas e incluso a echarlas de menos en juegos similares. Los combates con los *final bosses* también mejoran, y el diseño de alguno de ellos es tan impresionante y demencial como cabe esperar (aunque lo reconocemos, nada como la habitación-esfinter o la vagina de treinta pies de altura de la primera entrega). Hasta los QTE, algo tontorrones, no molestan demasiado, ya que inyectan algo de espectáculo a esta, la secuela más pirotécnica de todas. Y, en fin, el conjunto queda redondeado con un cooperativo que más que una forma de prolongar las horas de juego replantea la narrativa del modo para un jugador.

Por aquí somos fans de *Dead Space* desde que apareció el primer juego: su forma de plantear un horror puro, sin falsos romanticismos, con monstruos bien diseñados y un sistema de combate visceral y bien entendido, nos conquistó desde el primer momento. Y aunque Isaac Clarke se haya convertido en un caparazón algo hueco para todo el horror cósmico que lleva contemplado, siempre es un gozo reencontrarse con los necromorfos y sus uñas de cuchilla.

JOHN TONES

FAQ

¿ES DIFÍCIL DEAD SPACE 3?
Lo hemos encontrado, en nivel medio, algo más sencillote y accesible que anteriores entregas. Hay modo difícil e imposible, claro.

¿MODO HISTORIA, COOPERATIVO, Y...?
Y ya, prácticamente, pero completar el cien por cien del juego es una agonía. Y hay múltiples modos pseudo-desafío de dificultad directamente obscena.

ISAAC ES CANSINO YA...
Y tanto, parece el Thom Yorke,qué tío.



VEREDICTO 8/10
NO ESPECIALMENTE ORIGINAL, PERO IGUALMENTE EFECTIVO

DEAD SPACE 2 (2011) PC / PS3, 360

8 El éxito de *Dead Space* llevó a una secuela que se conformó, a grandes rasgos, con subir el volumen al 11. Lo cual no es necesariamente malo: el diseño de los necromorfos alcanza cierta culminación en cuanto a lo grotesco y delirante en esta entrega, más gore, desquiciada y enloquecida que nunca. En *Dead Space 2* oímos la voz de Isaac por primera vez, y tiene todo el sentido del mundo, aunque se eche de menos la muda estupefacción del aterrorizado ingeniero que caracterizaba a la primera entrega: *Dead Space 2* se centra en desarrollar el drama de Isaac, su relación con las damas y su lento descenso en un infierno alucinógeno donde no se sabe del todo qué es real y qué no. Es un paso lateral para justificar la progresión argumental de una historia que, reconozcámoslo, habría sido perfecta con una sola entrega, una pequeña historia de horror puro y autocontenido. Pero como inevitable continuación de un éxito (que no lo fue tanto: durante un tiempo había dudas acerca de si EA continuaría la serie), el resultado es estupendo y tiene momentos antológicos. Ah, y el multijugador: una chorrada en la que los jugadores podían ponerse en la piel de los necromorfos para combates torpes y caóticos sin demasiada chispa. Era la época de *Bioshock 2*, otra secuela con multi, meh.

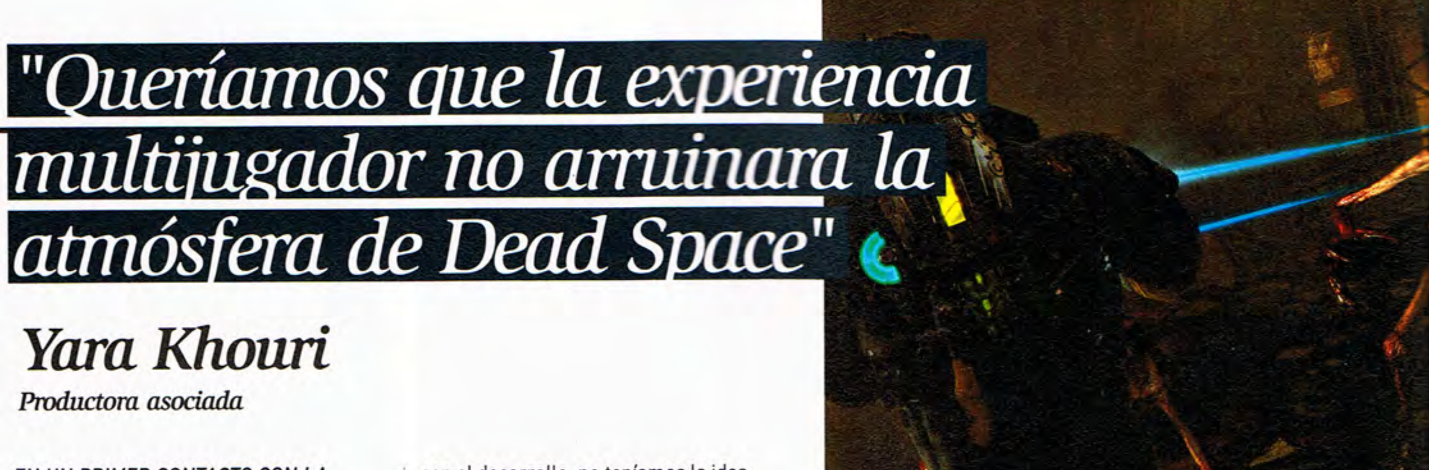












"Queríamos que la experiencia multijugador no arruinara la atmósfera de Dead Space"

Yara Khouri

Productora asociada

EN UN PRIMER CONTACTO CON LA VERSIÓN FINAL DEL JUEGO EN LONDRES TUVIMOS OCASIÓN DE HABLAR LARGO Y TENDIDO CON YARA KHOURY, PRODUCTORA ASOCIADA DEL JUEGO, QUE SE MOSTRÓ EXTREMADAMENTE SATISFECHA DE DETERMINADOS LOGROS DEL JUEGO CON RESPECTO A LAS NUEVAS MECÁNICAS, EL MULTIJUGADOR O EL SISTEMA DE CREACIÓN DE ARMAS.

¿Cómo surge la idea del cooperativo? En una franquicia de las características de Dead Space, no es la primera decisión lógica a la hora de plantear un multijugador...
Es cierto, por eso nuestra idea desde el primer momento fue crear una experiencia cooperativa divertida pero que no arruinara la experiencia del modo para un jugador. En *Dead Space* siempre ha tenido muchísimo peso la historia, así que nos planteamos este cooperativo como una campaña adicional y alternativa. Nos hemos esforzado en hacer que Carver, el otro protagonista del cooperativo, sea igual de interesante y complejo como personaje que el propio Isaac, y no plantar un simple marine espacial al lado de nuestro personaje habitual.

Debe haber sido complejo compaginar la sensación de soledad pura que caracteriza a la serie desde el propio título, en el que resuena el vacío espacial, y la experiencia de compartir el juego con alguien.
Sí, por eso hemos afinado la posibilidad del modo drop-in/drop-out, que permite que los jugadores se incorporen o retiren del cooperativo en cualquier momento y sin que el otro jugador condicione su experiencia por ello. También hemos procurado que las vivencias de los dos jugadores sean distintas, como cuando Carver tiene visiones que convierten a Isaac en un monstruo. Aunque estén juntos en el juego, solucionen puzzles y participen en combates ayudándose, siempre va a quedar la experiencia personal de cada uno de ellos. De hecho, cuando empezamos con el desarrollo, no teníamos la idea del drop-in/drop-out, era un cooperativo planteado de forma más convencional y lineal: simplemente, los jugadores tenían el modo campaña por un lado y, por otro, un cooperativo en el que tenían que coincidir ambos. De este modo la experiencia es más inmersiva.

¿Cómo se creó al personaje de Carver? ¿Qué lo caracteriza?
Queríamos que, ante todo, el personaje fuera distinto a Isaac. El gran desafío fue hacer que el personaje fuera interesante, pero de una forma diferente a lo que hace interesante al protagonista de *Dead Space*. Entonces surgió la idea de las visiones y el trauma. Sin embargo, según avanza la historia, ves que son dos hombres que tienen ciertos parecidos, ves cómo se cruzan sus historias y cómo, en realidad, ambos han pasado por experiencias terribles y similares.

Háblanos del sistema de creación de armas. ¿Cómo decidisteis incorporarlo al desarrollo de *Dead Space 3*?
La idea inicial fue que cada arma poseyera dos tipos de disparo. De este modo cada una es en realidad dos armas distintas, ya que gracias a las posibilidades de configuración, el disparo primario y el secundario pueden diferir enormemente. Es una oportunidad para que el jugador decida cómo jugar a *Dead Space 3* y que el juego se adapte a su estilo de fuego, más preciso o más brutal, más de tipo militar, o más basado en las descargas de energía. Es una de las cosas de las que estamos más orgullosos en el juego, y como el cooperativo, sirve para que cada jugador tenga una experiencia única. Hay miles de opciones de customización, pero no queremos que nadie se vea obligado a sumergirse en ellas y distraerse de la historia. Por eso hemos creado los planos: muchos de ellos se pueden usar para crear armas y, por otra parte, se pueden compartir y emplear los planos de los amigos.





■ Isaac y Carver no van a llevarse bien desde el principio. Las tumultuosas relaciones de Isaac con las efigies y los necromorfos hacen desconfiar a Carver. Que, por otra parte, ya tiene unos cuantos problemas personales por los que preocuparse.



■ El típico taladro gigante que arrasa con todo. Es uno de los muchos momentos en los que la colaboración de los dos jugadores facilitará la tarea.

El multijugador

Sin duda, el gran terror que atenaza al fan de largo recorrido de *Dead Space* va más allá de un necromorfo dando a luz en viscosos partos a otras criaturas. Este es más bien: ¿mantiene el juego la atmósfera y el terror que siempre ha caracterizado a la franquicia, o la presencia de un segundo ingeniero-que-se-viene-arriba arruina el clima de pánico? Como siempre en estos casos, depende un poco de los propios jugadores y de si estos se toman la cuidada ambientación a chufla (que con esos bicharracos, hacer chistes sobre ex salmantinas o profesores de pretecnología es una tentación) o se dejan bañar por ella. Visceral, desde luego, ha cumplido con su parte del trabajo, que es elaborar un multijugador que funcione como una versión similar pero alternativa del modo campaña, técnicamente eficiente (solo funciona on-line para que cuando los caminos de ambos divergen, los jugadores pueden entrar o salir cuando quieran, sin interrupciones) y llena de desafíos exclusivos del modo, como puzzles que se resuelven a cuatro manos, maniobras de cobertura por parte de uno mientras el otro hace alguna tarea y macabros juegos con las percepciones de ambos.

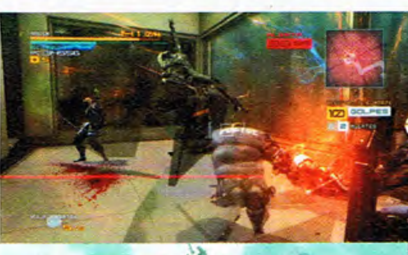


■ ¡Final bosses! Uno de los grandes placeres de los videojuegos, abatir a una ladilla descomunal, mucho más entretenido entre dos personas.











Arriba: Cuando aprendas a dominar el uso de la katana, te pasarás la infltración por dónde Raiden se pasa la esponja. Sólo querrás sangre.

MEJOR QUE

ANARCHY REIGNS



PEOR QUE



BAYONETTA

PLATINUM SIEMPRE FIRMA GRANDES JUEGOS, AUNQUE SE TRATE DE APRESURADOS ENCARGOS DE TERCEROS

Metal Gear Rising
Revengeance

Jamás sabremos cómo hubiera resultado el *Metal Gear: Rising* original, ni cómo habría sido este *Revengeance* si, en lugar de ser un encargo apresurado, hubiera estado en manos de Platinum Games desde el principio. El resultado final puede que no alcance el virtuosismo (ni la profundidad) de *Bayonetta*, pero encadena una sucesión de action pieces tan delirantes como espectaculares y despliega un sólido sistema de lucha que acaba convirtiéndose, por irónico que parezca, en la principal maldición del juego. Y es que uno disfruta tanto bloqueando los ataques de los enemigos y descuartizándolos a placer que *Revengeance* acaba haciéndose sorprendentemente corto. Un servidor ardía en ganas de enfrentarse a ejércitos enteros a lo *Mussou* de Koei, katana en ristre, hipnotizado por la visión de la sangre y la recolección de las células de energía (dejémonos de monsergas... ¡son intestinos!) desde el interior de nuestros descuartizados enemigos. En lugar de eso nos enfrentaremos a sucesivos grupos de enemigos mientras recorremos diversos parajes (la ficticia Abjasia, México, Denver, Pakistán...) a lo largo de los ocho niveles (siete, precedidos de un prólogo bastante intenso) de los que se compone el juego. La mecánica no es muy diferente a la de *Bayonetta* o un *Devil May Cry*: llegamos a una zona, se activan unos muros invisibles y no podremos seguir avanzando hasta liquidar a todos los enemigos que empiezan a rodear a Raiden, la estrella del juego. En manos de Platinum Games, la rubia tonta de *MGS2* se ha convertido en un feroz matarife, de voz ronca y agilidad sobrehumana. Pero ojo, la mecánica de *Revengeance* no se reduce a lonchear cyborgs. También se nos dará la oportunidad de honrar la mecánica original de los *Metal Gear*, con ramalazos de infiltración. En algunos casos para pillar por sorpresa a un par de cyborgs antes de que maten al rehén que están acogotando, y en otras más nos valdrá ser sigilosos por nuestro propio beneficio. Y es que a partir de México nos toparemos con unos cyborgs gorileros de lo más cansino, que abrazan con la pasión de un cuñado borracho. Si te va la marcha, puedes encararte con ellos y amputarles un miembro tras otro hasta que hagan el baile de la croqueta, pero no tardarás en comprender que la puntuación no compensa el gasto de tiempo y energía. Mejor pillarles por sorpresa desde un altura superior, presionar el botón de acción (el círculo en el pad de PS3) y liquidarles de un sólo y certero golpe.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ZAN-DATSU: Podría traducirse como "cortar y tomar". Es lo que hace Raiden con sus enemigos cuando acciona el modo Katana y logra cortar en el punto preciso. Violendo y muy útil cuando estés corto de vida.

En origen, Konami cambió los soldados humanos por cyborgs para torear a CERO (el PEGI japonés), que no veía con buenos ojos eso de ir destripando a la gente para arrancarles luego los intestinos. Pero el guión de Etsu Tamari (Kojima Productions) y el perverso sentido del humor de Platinum Games acaban explotando de maneras muy diferentes la naturaleza hojalatera de Raiden y sus rivales. Los padres de *Vanquish* convierten a cada cyborg en un clon del caballero negro de los Monty Python: le cortas un brazo... y seguirá zurrándote con el otro. Le cortas el otro... y te dará de patadas. Le cortas todas las extremidades... y se convertirá en un nugget peleón que seguirá yendo a por ti, aunque sea para mancharte.

La perspectiva de Tamari es un poco más poética. Al principio de la aventura y llevado por la rabia y las ganas de venganza, nuestro héroe no duda en laminar a todo hijo de perra que se le ponga por delante, tenga el tamaño que tenga. Para Raiden, los demás cyborgs son "máquinas expendoras andantes". Solo tiene que sacar su katana, cortarles por la mitad y obtener de su interior la energía suficiente para seguir su camino. Pero en un

EN MANOS DE PLATINUM, LA RUBIA TONTA DE MGS2 SE HA CONVERTIDO EN UN FEROZ MATARIFE, DE VOZ RONCA Y AGILIDAD SOBREHUMANA

UN LOBO CON PIEL DE CYBER NINJA

Por una vez, vivir en el viejo continente va a ser una ventaja. En Estados Unidos, para poder conseguir la skin de Grey Fox, el mítico Cyber Ninja del primer *Metal Gear Solid*, era necesario reservar el juego en cualquier tienda de la cadena Game Stop. Pues bien, todas las copias europeas de *MG Rising Revengeance* llevarán incluido el DLC para vestir a Raiden con la armadura del Cyber Ninja. Y la cosa no acaba aquí: el código también os proporcionará la Fox Blade, la katana de Gray Fox, capaz de atravesar el blindaje más grueso. ¡Menudo combo, oiga!











LAS VIEJAS Y AÑORADAS VR MISSIONS

Recolectar brazos izquierdos. Eso sucede en *Revengeance*. Doktor estará encantado de recoger la información oculta en las extremidades superiores de determinados soldados. Pero no será el único "coleccionable" que encontrarás en este juego. Para desbloquear las VR Missions (todo un clásico del universo *Metal Gear Solid*) tendrás que encontrar los distintos terminales escondidos por los escenarios. Hay 20 misiones distintas. Y lo bueno es que no tendrás que salir de la aventura central para disfrutar de ellas: podrás acceder a ellas desde la pantalla del CODEC.









Izquierda: ¿Quién es esta muchacha? No seré yo quien levante la liebre...





Arriba, Izquierda: Por mucha amputación y QTE que haya, esto sigue siendo un Metal Gear, así que podréis llevar a cabo la entrañable cuchufleta de esconderos a los ojos del enemigo dentro de una caja o un barril.



LA MECÁNICA Y LA JUGABILIDAD SON OBRA DE PLATINUM, MIENTRAS QUE EL GUION HA CORRIDO A CARGO DE KOJIMA PRODUCTIONS

momento determinado de la aventura (que no voy a destripar) cambiará por completo su percepción (y la tuya) sobre la naturaleza de los cyborgs, en un giro genial que me recordó al enfrentamiento con The Sorrow en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater.* Porque no olvidemos una cosa: puede que la mecánica y la jugabilidad de *Revengeance* sean obra de Platinum Games, pero el guion, las cinemáticas y por encima de todo, la supervisión del proyecto, ha corrido a cargo de Kojima Productions. Por lo tanto, fans de los *MGS*, no desesperéis, porque aquí también os esperan las hipnóticas (y extensas) intros en la tradición de los anteriores *Metal Gear Solid*, algún que otro detalle cochinete Made in Hideo y sobre todo cuatro villanos (Mistral, Monsoon, Sundowner y Sam) que merecen formar parte, desde ya, del Hall Of Fame Canallesco de la franquicia. Se hacen llamar los Vientos de Destrucción. Trabajan a sueldo de Desperado Enforcement LLC, una PMC (Corporación Militar Privada... vamos, los mercenarios de toda la vida) rival de Maverick Security Consulting, en cuyas filas trabaja Raiden. Si habéis descargado la demo, ya conocéis la historia: tras su primer encontronazo con esta gente (concretamente con Samuel Rodrigues), Raiden acaba tuerto y manco. Tras pasar por el taller de Doktor (un mad doctor de libro), nuestro rubio favorito aterriza en Abjasia con ganas de venganza. El primero en pagar el pato es Mistral, una argelina que arrancará los brazos de los dwarf geckos (aquellos pequeños bastardos del *MGS4*) no solo para darse bombo emulando a Shiva, sino para construirse una lanza/látigo con la que zurrarnos a placer. En ese momento es donde uno empieza a comprender la importancia del modo Katana (que se activa con uno de los gatillos del pad, dependiendo de la configuración que hayáis elegido). Esta suerte de bullet time no sirve solo para cortar por la mitad a todo mamoncete que se nos ponga por delante (en la pantalla aparecerá un recuadro rojo que marca el punto en el que tras cortar, podremos extraer de su interior las células de energía). Cuando lo actives delante de Mistral comprobarás que un segmento de su lanza está resaltado en azul: ese es el punto justo en el que tienes que cortar para desarmarla. Mi intención no es convertir este análisis en una plomiza guía del juego: solo quería resaltar que en *Revengeance* existe más de una manera de enfrentarse a un jefe, al igual que hay diversos caminos de atravesar un nivel: por las bravas o con sigilo. Algo que también queda patente en el duelo con Sundowner, líder de los Vientos de Destrucción y el bucólico enfrentamiento con Sam, con el Sol poniéndose en pleno desierto. Pero con mucha diferencia, mi duelo favorito es el que enfrenta a Raiden con Monsoon. No solo por la secuencia que precede a su pelea, sino porque condensa dos de las mecánicas más divertidas de *Revengeance:* los parrys y la posibilidad de cortar en chorrocientas porciones casi todo lo que se nos ponga por delante. Monsoon nos arrojará a la cara tanques, helicópteros y demás chatarra bélica. En otros juegos esto implica esquivar y huir como un caniche histérico. Aquí no. En *Revengeance* hay que mirar ese tanque que viene de frente y esperar al momento justo para cortarlo en diez, veinte, mil pedazos... antes de que estropee el bonito peinado de Raiden.

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LAS PRISAS SON MALAS: Se nota que el juego, aunque fantástico, es producto de un desarrollo a toda pastilla. Se nota en detalles tan incoherentes como no encontrar un solo transeúnte en todo Detroit.

Arriba: El combate contra Monsoon condensa dos de las mecánicas más logradas del juego: los parrys y el modo Katana. **Izquierda:** Revengeance arranca con el enfrentamiento con un Metal Gear Ray, y desde ese momento no baja de revoluciones hasta el final.

AL DETALLE

GÉNERO: De rubia insípida a máquina de matar
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Kojima Productions / Platinum Games
PRECIO: 60,99€
LANZAMIENTO: 21 de febrero











Arriba: En determinados momentos del juego, tendrás que abandonar el sigilo y las amputaciones para correr como un cerdo en llamas, mientras la furia del infierno se desata a tu alrededor. Abajo: En ocasiones, y en aras del espectáculo, el control se limitará a los típicos QTE. Al menos los de este *Revengeance* están facturados con gracia.





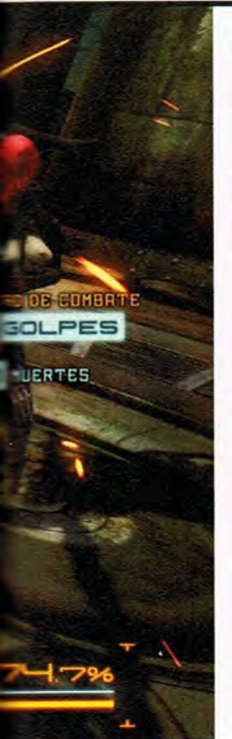
Arriba: Pese a la sencillez de algunos escenarios, la calidad de los gráficos de Revengeance es abrumadora. El juego permanece siempre fiel a los 60fps, mientras nos deleita con las fantásticas animaciones de Raiden.

EL MATARIFE BIÓNICO

Raiden destrona a Ryu Hayabusa como rey de los desmembramientos. Activa el modo Katana con el gatillo L2 del mando y podrás cortar a placer en el ángulo que desees. Tanto enemigos como determinados elementos del escenario. Una barra azul, situada justo debajo de la barra de vida, limitará la cantidad de tiempo que dispondrás para mantener el modo Katana. Para rellenarla de nuevo solo tendrás que atravesar con la espada en los puntos rojos que aparecen impresos sobre los cuerpos de tus enemigos, ya sean simples soldados cyborg como geckos y otros mechas. En ese momento ejecutarás el Zan-Datsu, extrayendo del interior de las tripas de tu enemigo sus células de energía, lo que rellenará ambas barras. No solo podrás pegarte el gustazo de cortar fulanos en chorrocientos pedazos, sino que además dispararás tu puntuación.









Como ya he mencionado, *Revengeance* se me hizo sorprendentemente corto, y más aún en la segunda vuelta (cuando ya no sufría ningún remordimiento por saltarme las secuencias). Me lo he pasado en grande con él, pero no he podido quitarme de encima la impresión de que el proyecto habría dado mucho más de sí de haber contado Platinum Games con más tiempo para invertir en su desarrollo. Por ejemplo, es sospechoso encontrar las calles del Denver del 2018 desiertas de transeúntes o comprobar que el modo Katana no luce tanto a la hora de cortar un coche como nos lo habían vendido. Y en pocas ocasiones a uno se le presenta la oportunidad de tirar abajo estructuras (con los cyborgs que caminan sobre ellas) con solo cortar los pilares que las mantienen... En todo momento soy consciente de que esto no es un *Metal Gear* al uso, sino un spin off, y encima uno que ha tenido un desarrollo poco menos que tormentoso. Aquí no encontraremos el porrón de horas de juego que solemos encontrar en un *MGS*, ni las densas tramas con las que suele camelarnos Kojima. La misión de Platinum Games era dar forma a un buen juego de acción con los elementos inconexos con los que venía trabajando Kojima Productions desde mucho antes del 2009 (cuando se anunció *MGS: Rising*), y desde luego *Revengeance* es un juegazo. Corre a 60fps como la seda, la animación de Raiden es espectacular y si bien los escenarios son un tanto reguleros, el juego nos regala momentos antológicos, empezando por cada uno de los duelos con los componentes de los Vientos de Destrucción, amenizados por una chiflada banda sonora con vocalistas incluidos (y la sorprendente participación de Logan «Machine Head» Mader). Cierto que hay una sobredosis de QTE, pero se lo perdonamos a cambio de poder realizar proezas tan absurdas como levantar en vilo un Metal Gear Ray.

He disfrutado como un mono borracho con *Revengeance* pero la cogorza se me pasó de inmediato a pensar la nota que debía darle (¡ay, las puñeteras puntuaciones!). Muchos pensaréis que me he pasado y otros tantos que me he quedado corto. Una cifra no puede expresar los buenos ratos y las pequeñas decepciones que he vivido en compañía de un fulano al que odié en *Metal Gear Solid 2* pero con el que me he congraciado por completo (aunque el pobre ha tenido que dejarse un ojo y un brazo en el proceso). Ojalá *Revengeance* hubiera sido más largo e incorporara menos QTE y más jefazos (hay otro, al margen de los Vientos de la Destrucción, del que no he querido hablar... no quiero privaros de descubrir por vosotros mismos al hijo de Haggar y Santiago Carrillo). Son defectos que lo alejan de la perfección que siempre exigimos a Platinum Games, pero que no logran eclipsar las grandes virtudes de este título: una brutal mecánica de lucha (en serio, lo de cortar es adictivo) y el desparpajo absoluto que los creadores de *Bayonetta* inyectan en todos sus juegos. Ojalá *Revengeance* no se quede solo en una rareza dentro de la cronología de los *MGS* y Kojima vuelva a asociarse con Platinum Games. Raiden lo merece. Y nosotros, más aún.

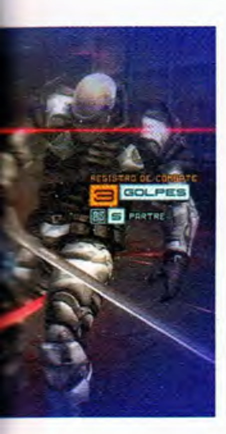
NEMESIS

LA MISIÓN DE PLATINUM GAMES ERA DAR FORMA A UN BUEN JUEGO DE ACCIÓN CON LOS ELEMENTOS INCONEXOS CON LOS QUE TRABAJABA KOJIMA PRODUCTIONS DESDE ANTES DE 2009

FAQ

¿APARECE SOLID SNAKE EN EL JUEGO?
Tal y como sospechábamos, no se le ve el pelo. Era lógico. En el MGS4 le vimos hecho un auténtico adefesio, y Kojima querrá guardarse su retorno (rejuvenecido o no) para futuras entregas de la saga

¿CAMBIA LA DIFICULTAD RESPECTO A LA DEMO?
Se ha suavizado bastante. Ni te acerques al modo fácil y apunta al Normal o incluso más alto. Lo agradecerás.



VEREDICTO 8/10
PODRÍA SER MÁS LARGO, PERO NO MÁS INTENSO

JUNTA A DOS PICARONES...

Tanto Hideo Kojima como la buena gente de Platinum Games nos han demostrado a lo largo de los años su sentido del humor. Por eso no nos ha sorprendido encontrar unas cuantas coñas a lo largo del juego. Mas allá del espíritu deliciosamente chorra de ver a Raiden saltar de misil en misil o levantando en vilo a un Metal Gear de tropocientas toneladas, hemos podido ejecutar el modo Katana sobre unos cuantos pósters de japonesas en traje de baño (cuya desnudez era ocultada por cintas policiales). Tampoco debéis perderos al vigilante pajero de la aeronáutica Solís (esta gente fabrica tanto cohetes como sofritos) o el traje de Mariachi del propio Raiden.



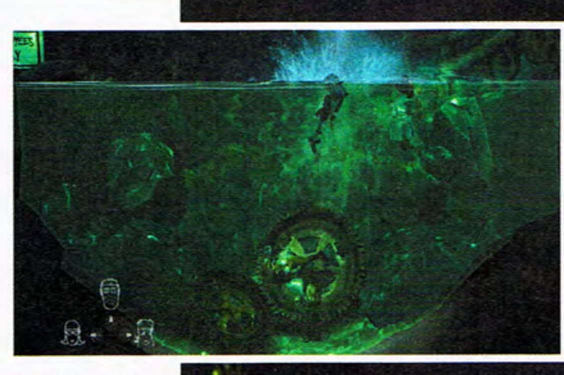


MAS ALLÁ DE LA KATANA

Raiden comienza su venganza con una katana de alta frecuencia, pero a medida que vaya dando el pasaporte a los miembros de los Vientos de la Destrucción, añadirá sus armas al arsenal. Dispondrás de la alabarda "L'Étranger" de Mistral, los puñales Sai tácticos "Dystopia" de Monsoon (combinados con el uso de la katana son imbatibles), las katanas de tenazas "Bloodlust" de Sundowner o el sable Masamune de Sam. Y ojo, que no acaba aquí la cosa. Konami ha desvelado, a través de un vídeo, la existencia de más armamento extra: la Stun Blade, la espada Armor Breaker o el Machete HF, el complemento ideal para el Raiden mariachi.





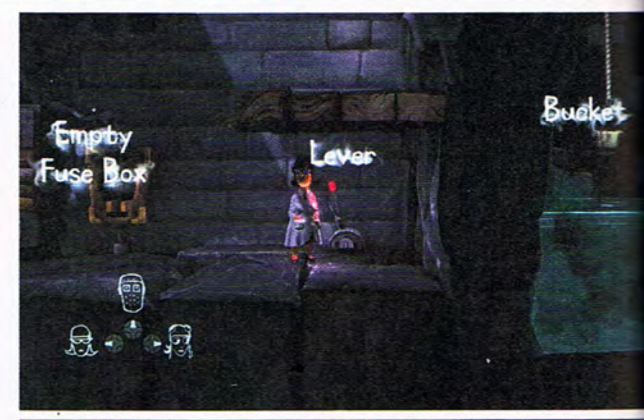




Arriba: Normalmente el agua marca el principio de cada nueva zona: barranco, caída libre, a explorar otra vez.

Derecha: la pantalla de selección de personajes parece un menú al uso, pero es el principio del juego. No hay transiciones, ni ahí ni luego.









COLABORANDO

Los mejores momentos de The Cave aparecen cuando es necesario usar a todos los personajes a la vez y a corta distancia. Curiosamente, pese a lo sencillito y masticado que es entender todo, el juego no explica en ningún momento que si un personaje activa un mecanismo y cambias a otro, se quedará ahí. Que sí, un jugador lo pilla enseguida, pero eh. Más o menos en diez minutos de juego te enfrentarás a tu primer puzle conjunto, una joyita que incluye un bicho gigante y máquinas expendedoras. Y sí, esa última proposición tiene Eau de Lucasarts aromatizando cada palabra.

EL TURISMO SUBTERRÁNEO DE RON GILBERT

The Cave

La Cueva es el primer personaje que se encuentra el jugador en lo último de Double Fine. Su voz, mejor dicho: un narrador omnisciente que abre el telón de sus cavernas para proponer un viaje tan alucinado como cínico. La Cueva, en su superficie, es una aventura, un juego de exploración y puzles donde la brillante capacidad de Gilbert para escribir un humor retorcido (ya sea de voz o por las propias situaciones) y obligar a nuestros cerebros a desengrasar sus mecanismos lógicos permanece tan intacta como en los viejos tiempos de Lucasarts. Pero, por debajo, esconde tanto una reflexión (cachonda y sombría a la par) sobre la naturaleza humana como, y esto es lo que nos interesa, un homenaje a las mecánicas de dos décadas de género, trazando una interesante línea entre ciertos estudios memorables y los hallazgos del indi contemporáneo: La Cueva nos dice que *Lost Vikings* y *Braid* y *El Día del Tentáculo* son la misma cosa. Con una claridad expositiva que, si yo fuera Tim Schafer, pondría el juego entero en la tarjeta de visita de Double Fine: *estos juegos hacemos, estos juegos hicimos.*

La espeleología doble arranca con la presentación de sus siete protagonistas, siete estereotipos que son referencias directas tanto a los juegos de Lucasarts como a títulos como *Braid*. ¿Una científica loca con gafitas y peinado de los años 50? Vaya, señor Gilbert, esa mujer desentonaría tan poco en *Maniac Mansion* como esta primera mecánica de elegir protagonistas. Valga lo mismo para la viajera temporal, la aventurera pulp indyjonesca o para ese caballero cobarde que incluso supone un guiño a Sierra.

La selección es tan orgánica como el desarrollo de todo el juego: la voz de La Cueva -aparte de hacernos pensar en *Bastion*- sigue las elecciones del jugador, que no tiene muy claro cómo se elige al trío aventurero. Porque no se trata de un botón, sino de coger a uno de los entrañables muñecajos y avanzar con él hasta que, vaya, llegamos a un punto muerto en el que necesitamos otro. Y finalmente otro: un jugador desprevenido podría haber elegido un sólo protagonista y el juego, con suavidad inflexible, se encargaría de recordarle que necesita otros dos. La misma con la que cierra el acceso al resto una vez se resuelve el primer puzle: si quieres al resto de personajes tendrás que atravesar toda la cueva. O empezar desde cero, pero ya que estás...

Esta fusión de entorno, narrativa y mecánica salpica a todo el juego. Salvo un par de parrafitos declamados, uno no tiene muy claro qué hacen adentrándose en un lugar sentiente un caballero medieval, un monje shaolin telekinético o un paleto capaz de bucear hasta que se aburra. O por qué. O qué puñetas es La Cueva ni qué está pasando. Estamos *perdidos* en un Universo Lindelof en el que, de repente, atravesar una escotilla no nos desvela una base Dharma, sino una tienda de postales y souvenirs, con su dependiente frustrado y todo y su cola de acceso a la visita guiada. Una exploración en la que de golpe vemos un cartel que nos de gotitas de información y lo que encontramos es una EULA del lugar. Y, por supuesto, una primera cadena de puzles en la que te imaginas a Gilbert cerrando el diseño sonriente y diciendo "no he perdido el toque".

EL MAYOR LOGRO DE GILBERT EN ESTE JUEGO ES DEMOSTRAR QUE LA FÓRMULA BÁSICA DE LA AVENTURA FUNCIONA INCLUSO CAMBIANDO SU HÁBITAT NATURAL Y ACEPTANDO EL SIGLO XXI

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL MAPEADO: El sentido de la maravilla es uno de los motores de la aventura gráfica, y la exploración de las cavernas lo recompensa a manos llenas. Cada zona abierta supone una preciosa novedad para los ojos.

Porque, aunque el juego camufle -o adapte a la modernidad, mejor dicho- su condición de aventura gráfica, su mecánica base sigue ahí. Todo sigue ahí. ¿La multipantalla? No, esto es un juego de cuquísimo 3D en el que exploramos del tirón... Hasta que te das cuenta de que cada zona es un escenario cerrado por un puzle (o por varios), donde la recompensa es acceder a otra zona de su bellísimo diseño cavernario. ¿La observación del mundo? No está, no hay un cursor que pasear buscando la zona resaltada que nos diga que hay ahí un objeto... Hasta que ves que el paso de un personaje por un lugar saca un texto flotante: esto es una palanca, puedes usarla; esto es una máquina dispensadora de Grog, puedes bebértelo y disfrutar el guiño, etcétera. ¿El inventario? ¿La interacción con los personajes para descubrir puzles? No, porque... Espera, vuelve a leer la primera línea de esta crítica.

Lamentablemente, y por mucho que queramos defender al viejo gruñón, estos hallazgos tampoco llegan más allá. Gilbert prometió (hace unos cuantos números) que La Cueva sería un mundo en el que cada personaje podría acceder a zonas nuevas, descubriendo toda su complejidad y sus orígenes. Sí y no: servidora se hizo la primera ronda (tres horas, más o menos) con un set de Caballero, Aventurera y Científica. Y sí, cada personaje tenía su propia zona "privada", una representación de sus aspiraciones y deseos, pero no dejan de ser un par de puzles por cabeza con bastante simbolismo encima. El Caballero, por ejemplo: repartidos por las cavernas hay ciertos iconos que nos recompensan con bonitas pantallas de arte conceptual que van narrando la historia previa de cada personaje. Con el Caballero descubrimos que no es que sea un tiarrón cobarde, sino que es un campesino de un caballero de verdad al que





Arriba: ¡Un lagarto cristalino ciego que escupe fuego azul apareció! Pero no puedes derrotarlo con un Pokémon, sino usando la cabeza.

AL DETALLE

GÉNERO: El Día de la Caverna
PLATAFORMA: PC, 360, PS3, Wii U
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Double Fine
PRECIO: 14,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-3
ANÁLISIS MULTIJUGADOR: Sí



FINE, DOUBLE FINE

¡TÍTULOS SELECTOS DEL ESTUDIO QUE AÚN CREE EN EL BUDGET!

STACKING



Otra forma de hacer puzles, con matroshkas vivientes. A Stacking le pasaba lo contrario que a The Cave: ofrecía muchas más posibilidades y soluciones, pero no había que usar casi ninguna.

¡MIDDLE MANAGER OF JUSTICE!



¡El contable de la Liga de la Justicia! ¡El jefe intermedio de Los Vengadores! ¡El oficinista de los superhéroes! MMOJ es un f2p para iPhone, pero ese espíritu de gestión Bullfrog nos mata de amor.

PSYCHONAUTS



Si a estas alturas de la vida tenemos que explicar por qué Psychonauts es uno de los mejores juegos de la pasada generación es que no lo estamos haciendo bien: corre a Steam o a GOG y CÓMPRALO YA

le dio un jamacuco y se quedó tirado como buen habitante rural sin centro de salud. No es un héroe: La Cueva lo sabe, tú lo sabes -si encuentras los iconos, claro- y él lo sabe. Encontrarse un castillo con su espada en la piedra, su rey necesitado y su princesa prisionera cerca no es más que la sublimación gráfica de sus deseos que le da La Cueva...

Que como rollazo teórico-narrativo está muy bien, pero es que se queda en cuatro puzles y un par de maneras de resolver todo, la buena y la mala, en un sorprendente giro moral que no nos esperábamos de Gilbert, al que dan ganas de decirle que no juegue cosas de BioWare, que le sientan mal.

Y ahí está la pena, los puzles. Salvo momentos memorables en los que se estira la lógica como en los grandes momentos de Lucasarts, el "esto que se me ocurre es una chorrada, pero es lo único que tiene sentido y ohdiosfuncionSOY UN GENIO", hay una excesiva linealidad en la presentación y resolución de los mismos. El esquema madre de tener plataformas -que imaginamos que le habrá causado un ictus a los jarcor de la aventura- y exploración remite directamente al olvidadísimo *Lost Vikings*, salpicado de *Braid* y, ay, por mucho que Gilbert dijera que no, del sobrevaloradísimo *Limbo*. Nos encontramos puzles físicos de chichinabo ("pon la caja ahí para bloquear el contrapeso", p-p-pero Gilbert, tronco) y una afición desmedida por las palancas, que resumen todo en cómo colocar cada personaje en el sitio correcto para poder activarlas y abrir una zona.

No estábamos pidiendo la ferocidad (ni el *non sequitur*) de un *Profesor Layton*, y líbreme Dios de ser uno de esos defensores de la aventura que disfrutan cuando la única solución es -cito de memoria una Micromanía de la época dorada- "poner el plato de lentejas encima del felpudo y gritar banzai", pero... Palancas. El problema es el cambio de enfoque: la idea de La Cueva era abrir el género a todos los públicos. Pero el problema es que ha optado por la solución equivocada: mi novia, que ha jugado a *Portal* y poco más, conoce *El Día del Tentáculo*. Mi madre, cuyo conocimiento del medio se limita a *Plantas contra Zombis* y *Angry Birds*, jugó en su momento (por voluntad propia) a *Monkey Island*. Que Gilbert les plante delante un entorno con el que no están familiarizadas y un esquema de control propio de consola no les hace ningún favor, ni a mí a la hora de evangelizar.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MENOS VOLVER SOBRE NUESTROS PASOS: The Cave no tiene puzles muy difíciles, pero sí peñazos, de tener que llevar cada personaje a una punta de la zona y luego volver y luego activar otra cosa y... Sigh.

No me malinterpreten: La Cueva es un buen juego. Es un buen indi, es muy digno del estupendo catálogo de la Double Fine post *Brütal Legend*, y tanto su escritura como su diseño artístico son de agradecer en estos tiempos. Las animaciones funcionan, las mecánicas están bien implementadas, los personajes son adorables... Pero tiene dos problemones: el desplazamiento en perspectiva lateral en el que hay que saltar y trepar sin más. Sin componente plataformero, sin dificultad, sin más objeto que poner algo para que no se note que vamos en línea recta de un puzle a otro sin nexo o relleno... Vamos, lo que me hace torcer el morro ante *Limbo* llevado al extremo. Y lo siento: señaladme un punto muerto o carente de interés en *Super Mario World* y me disculparé: el movimiento es parte de la acción y aquí se carga el ritmo. Es una tarea, no un desafío. Afortunadamente, el juego es breve en todo.

LA CUEVA TIENE UNA LOCALIZACIÓN FÍSICA EN EL MUNDO REAL: EL SUR DE FRANCIA. POR ALGUNA RAZÓN.

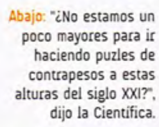
Y el segundo problemón reside en la estructura de los puzles. En cierta cadena terminé con tres objetos (uno por personaje, el máximo) sin saber para qué servían... Porque no tenían utilidad, eran objetos de búsqueda, que entregar y seguir adelante. Yo no sé ustedes, pero cinco minutos de palancas y fusibles para obtener algo tan guay como una Guitarra Eléctrica Maldita que no tiene ninguna utilidad mecánica da bajona. A lo mejor me influye mi condición de viejuno y el hype que hasta el mismo Gilbert alimentó, pero ciertas zonas de La Cueva parecen ocasiones perdidas para hacer algo más grande, en las que casi trasluce la marcha atrás ante ese público desdibujado: "no, no, un puzle con una guitarra eléctrica no, que eso asusta al personal. Una salchicha, una espada: pongamos cosas que todos puedan entender".

FAQ

¿EN QUÉ PLATAFORMA LO PILLO?
La gente se está quejando mucho de la versión de 360, y aplaudiendo la de Wii U. En Steam te llevas un bonus: ¡sombreros para Team Fortress 2!

¿REJUGARLO NO ES ABURRIDO?
Sólo en la tercera vuelta, en la que te toca repetir personajes sí o sí. Coge al Caballero y la Viajera Temporal para esa última, y tienes medio speedrun hecho

¿TENGO QUE JUGARLO DEL TIRÓN?
No, hombre. El juego graba cada pequeño avance. Eso sí, graba automáticamente, así que como te comas un bug...



Izquierda: La dirección artística de Double Fine es tan sólida como siempre. En *The Cave* no ha estado Mark Hamer, pero ni se nota su ausencia.

Abajo: "¿No estamos un poco mayores para ir haciendo puzles de contrapesos a estas alturas del siglo XXI?", dijo la Científica.



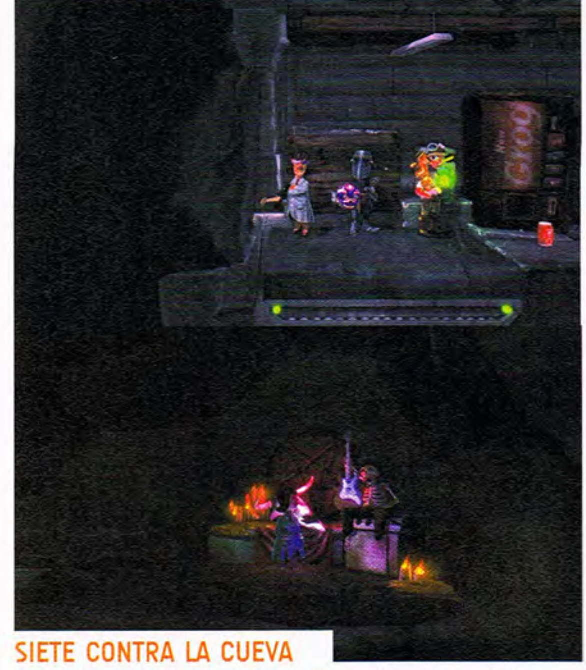




Arriba: Castillos, princesas, selvas subterráneas: La Cueva no deja de crecer en ningún momento. Ya veréis el parque de at[OJOCUIDAO].

Izquierda: La habilidad de la Científica es la ciencia: ¡claro que tenía que jugar con ella! Además, se parece a todas las profesoras de Química de secundaria.

Abajo: Esa máquina de Grog es uno de los muchísimos guiños que ha metido Gilbert a su pasado. Cada objeto de los protagonistas también habla de Double Fine/LucasArts.





SIETE CONTRA LA CUEVA

Cada personaje está en La Cueva por un motivo y, esto es más interesante, cada uno de ellos es una persona censurable. Gilbert nos ha dado un puñado de antihéroes cuyas historias se dejan ver tanto en las imágenes que encontramos de ellos como en sus actos: los puzles "grandes" tienen una resolución egoísta que saca a relucir sus peores cualidades -y aumenta la rejugabilidad- o una que hay que pensarse un poco más y les redime ligeramente. En cierto modo, podemos pensar en La Cueva como en cierta Isla televisiva. Con la ventaja de que los protagonistas nos caen mejor, pero con el desequilibrio de que son siete y los jugamos de tres en tres: echen cuentas.

Eso no quita para que no se vea y aplauda esa estructura orgánica. La muerte ni te la planteas hasta la primera vez que se esmorcia uno de tus personajes, cuya esencia reaparece un poco más allá mientras La Cueva te dice "no puedo dejar que muera nadie, se cargaría mis bonificaciones con la aseguradora". Pero una vez que existe, no es que te vuelvas cauteloso, es que esperas que en algún momento su existencia se convierta en parte de los puzles. Cosa que sucede con dos de los personajes: el Palurdo, que no muere ahogado; y el Caballero, que puede activar invencibilidad.

Son ideas magníficas, pero poco aprovechadas. Cuando el juego combina sus pocos elementos para obligar al jugador a pensar, la cosa funciona de fábula. Cuando se deja fuera unas cuantas ideas evidentes (los personajes no interaccionan entre sí, con lo que ni *Lost Vikings* ni *Lemmings*) para sustituirlas por otras que no tienen sentido (un cooperativo que está puesto ahí no sabemos para qué, porque la cámara se vuelve incontrolable y lo único que hace es demostrar que ir de un sitio a otro con cada personaje es algo tedioso para hacer solo), nos da algo de pena.

De todas maneras, *The Cave* quería ser un jueguito, no una titanada. Y en sus horas justas (que no escasas), cumple casi todo el tiempo. Sólo que es Gilbert, y queremos más.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 7/10
IRREGULAR, SÍ, PERO NO LO DEJEN PASAR.

Derecha: El Cthulhu Ilustre. Parece mentira que nadie más haya dado antes con semejante mezcla de geniales conceptos, pero para eso sirve este juego: para plasmar esas ideas que han estado dormitando siempre en nuestra cabeza.











INVOCAR A CTHULHU NUNCA FUE TAN SENCILLO

Scribblenauts Unlimited

***Scribblenauts* es una saga que se alimenta del afán imaginativo de nuestro niño interior, y en muchos sentidos es como *Minecraft*.** El juego de Notch no tiene prácticamente ninguna noción ni límite sobre lo que se puede o no hacer con su juego, y eso es simplemente maravilloso. ¿Crear una pala para excavar una cueva que luego decorar? Adelante. Es como jugar con Lego. *Scribblenauts* también parte de esa base, pero lo pone todo más fácil, y solo con escribir lo que se quiere crear se consigue al instante. ¿Un combate a muerte entre Thor y un rinoceronte? Hecho. Es el bolsillo mágico de Doreamon, pero sin Nobita llorando.

Tras *Scribblenauts y Super Scribblenauts, Unlimited* intenta ir un poquito más allá añadiendo variaciones de complejidad extra. Si *Super* ya introducía adjetivos -tróspido o duodenal no estaban incluidos, lástima- que multiplicaban por mil las posibilidades originales del primer juego (que de por sí ya era muy difícil de abarcar), ahora es posible crear criaturas propias e introducir relaciones y referentes con nuevas palabras. Es decir, se puede enseñar al juego lo que significa 'tróspido' y hacer toda clase de objetos con dicha cualidad aprendida por el juego. Pero ojo, esto no es libre al 100%. En primer lugar, todo juego tiene límites porque, vamos, se basa en la programación y todo eso. Segundo, es un juego infantil: nada de sangre o contenido ni levemente erótico. Tercero: existe una cosa llamada 'infracción de copyright' y otra mucho peor llamada 'abogados', aunque eso no evitó que Rick Astley formara parte del diccionario del juego original. Aún así, escribir cosas como 'Spider Man' no darán lugar a nada, aunque con suficiente habilidad en el editor es posible saltarse estas restricciones. Conscientes de ello, Nintendo ha incluido directamente unos pocos personajes en la versión de Wii U: Link, Zelda, Ganon, Mario, Yoshi... Aunque llama la atención que en 3DS ni el editor ni los personajes hayan llegado.

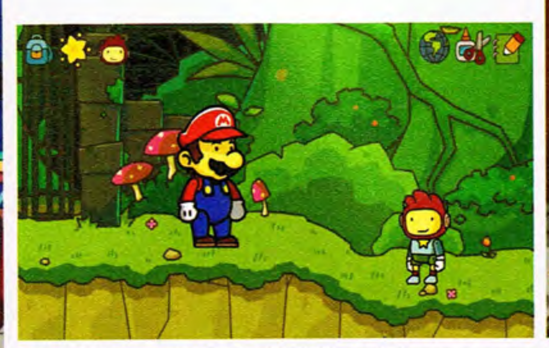
El resultado, pese a todo, es una historia cómica. "Ayuda a un chico para que su primera cita vaya bien" es el argumento de una misión, por ejemplo. A diferencia de los dos capítulos previos de la saga, *Unlimited* cuenta con un mundo abierto, con zonas temáticas desbloqueables, pero los puzles son extre-

UNLIMITED ES EL EQUIVALENTE EN VIDEOJUEGO AL BOLSILLO MÁGICO DE DORAEMON: PIDE ALGO Y, SI NO INFRINGE COPYRIGHTS, SE TE CONCEDERÁ

AL DETALLE

GÉNERO: Cajón de sastre
PLATAFORMAS: PC, Wii U, 3DS
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Warner Bros Interactive Entertainment
DESARROLLADOR: 5th Cell
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: 8 de febrero, 15 de febrero [PC]
JUGADORES: 1







Arriba: Esta edición especial para Wii U debía incluir este tipo de cosas, por supuesto. Y nosotros que nos alegramos. Super Mario vs Batman: eso pasa.

FAQ

¿CUÁNTAS PALABRAS HAY?

Eso es como preguntar cuántas estrellas hay en el cielo.

¿QUÉ PERSONAJES DE NINTENDO APARECEN?

Como se puede ver en las capturas, aparecen personajes de la saga Mario y Zelda, pero como existe un editor, es posible hacer prácticamente cualquier otro que uno desee. Yo hice un Pikachu. O algo que se le parecía mucho. Chúpate esa, copyright.

¿EL MULTIJUGADOR BIEN?

Bastante, solo hace falta tener un mando de la Wii y otra persona. Se puede pasar el juego tranquilamente y en pareja.





Abajo: La creación y edición de criaturas sirve para algo más que para engendrar dragones con hojas por alas.







madamente simplistas. Frente a la variedad que permitían los primeros para cerrar cada situación, *Unlimited* es bastante más evidente y concreto en cada acertijo y mata en cierto modo el espíritu del juego, aunque también lo encamina un poco más: el principal problema de los anteriores es que era muy fácil perder el tiempo creando chorraditas en lugar de pasándose el juego. Aún así, no pierde su capacidad para sorprender. No solo con duelos absurdos que se generan automáticamente al convocar dos criaturas antagónicas, como un gorila gigante y un dinosuario; sino también con multitud de objetos que pueden liarla gorda si no se tiene cuidado con una decisión. El ejemplo más evidente de esto: los espejos mágicos, que crean tus propias criaturas y que pueden repeler fácilmente disparos o infectar a otros NPCs con vete tú a saber qué y hacer que te ataquen, o que se ataquen entre ellos, o cualquier otra cosa absurda con la que dejar boquiabierto.

Esto no quita que le falten determinados puntos clave. ¿Por qué si se pueden crear criaturas no hay habilitada la posibilidad de crear escenarios e incluso misiones para compartir y jugar On-line? Un juego que potencia la imaginación no puede carecer de un instrumento clave como es un editor. Lo que podría haber sido fácilmente una de las experiencias interactivas más completas de los videojuegos se queda a medio cambino entre un sandbox locuelo, un juego de puzles sencillito y una herramienta para mostrar chorradas ocasionales al amigo que viene de visita. Para esto último ya tiene multijugador y permite que otra persona interactúe, pero no cree, los objetos y personajes con el Wiimote.

Con un poco más de variedad y ese modo de juego que le falta, *Unlimited* podría haber sido una maravilla, pero dado el planteamiento sencillo y unívoco de los puzles, queda como un fantástico cajón de sastre del que sacar unas cuantas chifladuras hasta que su esquema se agote.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

CONSUME TIEMPO: No es que me haya pasado horas pensando en cosas absurdas que pudiera crear y meter en el juego para que se dieran de leches, tipo Super Mario contra Dios. Qué va, eh.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10
IMAGINACIÓN INFANTIL REQUERIDA

Derecha: A mayor dificultad, más inteligentes serán los NPC. Aunque a veces estos estén más cegatos que un gato de escayola. ¡Pero mira abajo, hombre!.
Abajo: En un Hitman, una situación así equivale a una muerte inmediata. A ver quien convence a los policías de que tú sólo pasabas por ahí.











8 MILLONES DE MANERAS DE MATAR

Hitman HD Trilogy

El lanzamiento de cada nueva remasterización HD es la respuesta más cruda y realista para esas almas cándidas que siguen preguntándose por qué desapareció la retrocompatibilidad de la PS3. El negocio es redondo para las desarrolladoras, y aunque nos repatee el hígado volver a pagar por juegos que ya disfrutamos en PS2, la perspectiva cambia por completo si dejaste escapar en su día el juego de marras y en este caso concreto, si descubriste por primera vez al agente 47 con su última aventura, *Hitman: Absolution*. Lanzado a rebufo de aquel, este *Hitman HD Trilogy* no ofrece demasiados alicientes para los usuarios que aún conserven los juegos originales y mantengan entre algodones sus PS3 de 60gb. Por mucho que hayan mejorado las texturas y el frame rate, estamos hablando de la remasterización de un juego con 11 años a sus espaldas (*Hitman 2: Silent Assassin*) y otro de hace 9 (*Hitman Contracts*). El tercero del pack, *Hitman: Blood Money*, de 2006, ha aguantado mucho mejor el paso del tiempo, y con la remasterización HD hasta podría pasar por un lanzamiento de PS3 (aunque de los normalitos).

¿Y dónde está el primero de todos, *Hitman: Codename 47*, comercializado en 2.000 para PC? Aunque algunas de sus misiones se recuperaron en *Hitman Contracts*, IO Interactive y Square Enix han perdido una oportunidad de oro para adaptar el clásico primigenio a consola, lo que habría hecho de este recopilatorio HD un verdadero tesoro para los fans del asesino alópecico. Aun así, teniendo en cuenta el interesante precio (30 euros), y la mecánica de los *Hitman*, tan exigente como generosa en posibilidades de diversión, este recopilatorio es una buena inversión. Por delante te esperan 45 misiones que pondrán a prueba tanto tu puntería como tu sangre fría.

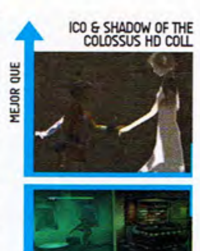
INFILTRACIÓN DE LA BUENA Y EJECUCIONES DELIRANTES POR MENOS DE 30 EUROS

Si por algo ha destacado la franquicia de los daneses IO Interactive es por la libertad de acción que ofrece al jugador. Antes de cada misión se te darán una serie de objetivos. La forma de llevarlos a cabo será cosa tuya. Podrás usar tu kit de taimado asesino (la jeringuilla con veneno, el garrote, la pistola con silenciador... lo clásico) o aprovechar lo que vayas encontrando en cada escenario. La idea es que liquides a tus objetivos de manera limpia y sin llamar la atención, recurriendo al sigilo y los disfraces. Aunque del dicho al hecho, hay un trecho. Dependiendo del nivel de dificultad que elijas, los NPC y sus respectivas IA actuarán de manera realista al pillarte in fraganti, dejándo-

AL DETALLE

GÉNERO: Alopecia y occisos
PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360
ORIGEN: Dinamarca
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: IO Interactive
PRECIO: 29,99 €
LANZAMIENTO: 8 de febrero
JUGADORES: 1

MEJOR QUE
ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS HD COLL

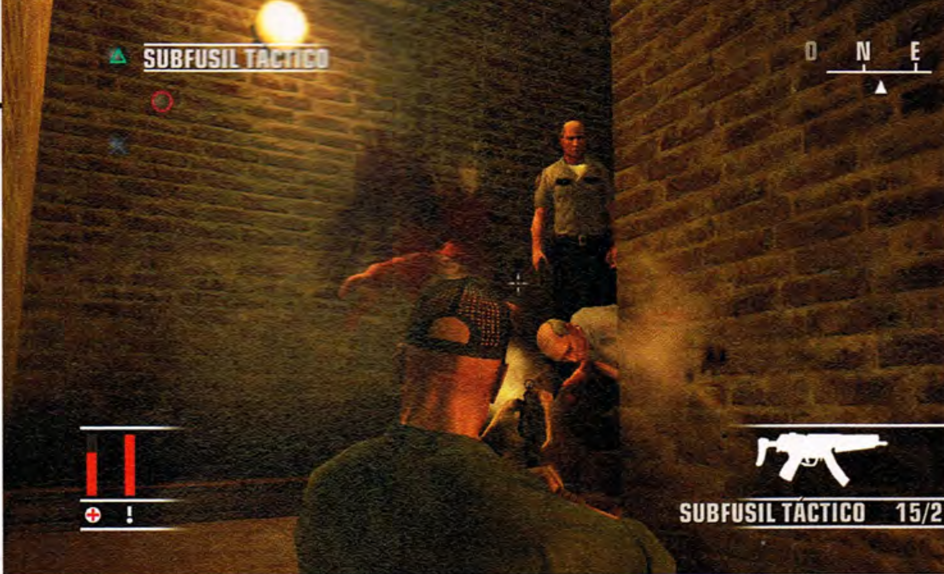


PEOR QUE



MGS HD COLLECTION (PS3/XBOX 360)





FAQ

¿MERECE LA PENA SI YA TENGO LOS ORIGINALES?

La verdad es que no, sobre todo si tienes una PS3 de 60GB con la que ver mejorados los originales de PS2. Por el contrario, si acabas de descubrir al agente 47 gracias al reciente Absolution no deberías dejar escapar estos tres juegazos por menos de 30 lereles.

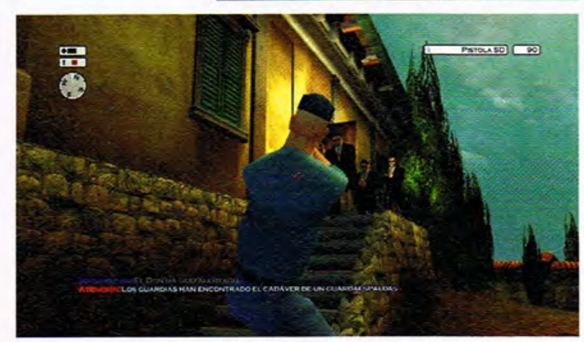
¿SON LOS HITMAN TAN PUÑETEROS COMO DICEN?

A ver, esto no es Dark Souls, pero a mayor dificultad, mayor inteligencia tendrán los NPC y menos oportunidades habrá de grabar tus avances. Y después de 25 minutos de infiltración, que te descubran es una cabronada. Y sucederá. Muchas veces.

Arriba: El gordo y la chica colgada como un cerdo son inquietantes, pero no tanto como los ambientadores de coche que cuelgan del techo. Aprende, Dexter.
Abajo: Tus estadísticas quedarán plasmadas en las páginas de sucesos tras acabar cada misión de Blood Money.











se llevar por el pánico unos y tirando de armas los otros. Ahí es donde entra en juego tu sangre fría (y tu falta de escrúpulos). Puedes intentar minimizar el daño, neutralizando al testigo, ocultando su cuerpo y escondiéndote (o disfrazándote con sus ropas) hasta que la cosa se calme... o "tirar por la calle de enmedio" e iniciar una matanza indiscriminada de todo el que pilles, aún a costa de tu propia puntuación (e integridad física, porque en los *Hitman* unos cuantos balazos bastan para poner fin a tu carrera como asesino). Lo realmente grandioso es que no hay sólo dos o tres formas de resolver una misión: hablamos de estar repitiendo una y otra vez un nivel y seguir descubriendo nuevas formas de cumplir tu objetivo. Por ejemplo, en el nivel de la ópera de *Blood Money* puedes llegar a cambiar el arma de atrezzo por una real para lograr que maten al tenor (uno de tus objetivos) o directamente disparar al fulano desde un palco, aunque eso te suponga enfrentarte a más de 20 furiosos escoltas y policías. Servidor acabó optando por esto último, y salió por la puerta del teatro, como un señor.

Tal y como ya he comentado, en el caso del primer *Hitman* hablamos de un juego de hace 11 años, y eso salta a la vista, por mucha textura mejorada que se le haya incorporado. El modelado de escenarios y personajes es tosco, y la IA es muy avispada en algunas ocasiones y una auténtica lerda en otras (he llegado a acogotar a un tipo en las narices de su compañero, y el tipo seguía "a por uvas"), pero son fallos que quedan en un plano secundario ante las horas de diversión y violencia desenfrenada que te esperan, sobre todo si colocas la dificultad en Experto o Profesional (lo que te garantizará mandanga durante meses).

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA IMAGINACIÓN, AL SERVICIO DEL CRIMEN: Hay multitud de formas de liquidar a tus objetivos. Incluso haciendo que parezca un accidente, sin levantar sospechas y multiplicando tu puntuación.

¿Merece la pena rascarse el bolsillo si ya tienes los originales? La verdad es que no, a menos de que seas un fan enfermizo de 47 y quieras admirar su nuca a 720p. Pero si no los cataste en su día, por menos de 30 €, vas a disfrutar de infiltración de la buena, ejecuciones delirantes y una dificultad contundente y viril.

NEMESIS



SI NO TIENES LOS ORIGINALES, YA ESTÁS TARDANDO

LA VERSIÓN MEJORADA PARA LOS QUE NO LO JUGARON CON MODS

Baldur's Gate: Enhanced Edition

Derecha: Las nuevas zonas lucen y se sienten como si fueran del *Baldur's Gate II*, y resultan algo chocantes cuando se pasa a las viejas localizaciones del original. *BGII* empleaba un renderizado completamente diferente, lo que explica esta diferencia.

Encontrar defectos en un clásico atemporal como este es imposible. La nostalgia es una gran barrera a demoler cuando nos topamos de nuevos con estos adorados ídolos del videojuego. Rejugar *Baldur's Gate* es difícil. Hay una sensación trepidante en los remakes HD, los reboot de franquicia o, en el caso del juego de Black Isle, las ediciones mejoradas. Pero claro, aquel juego que en su día idealizamos quizá no sea igual o no le quede del todo bien el baño de modernidad.

Pero claro, resulta que *Baldur's Gate* se mantiene como un zigurat del diseño de RPG. Era una obra maestra, lo sigue siendo ahora y lo será seguro dentro de otros tantos años. ¿Así que dónde están esas mejoras? Se tratan de una serie de mejoras, alteraciones y añadidos, sobre todo esto último. Tres nuevos personajes, misiones relacionadas con ellos y una mini-campaña que engorda aún más la copiosa cantidad de contenido del juego. Cada personaje se encuentra en algún punto de la campaña, bastante pronto de hecho: Neera es una Maga Salvaje y la mejor de los tres, con una personalidad irónica y magias únicas; Rasaad pelea a puño limpio, lo típico de los monjes, mientras que Dorn es un semiorco Guarda Negro que usa poderes mágicos para mejorar su combate. Lo mismo que Minsc.

Ninguna de estas clases es realmente única dentro de la serie, pero todas demuestran algo diferente. Son unos personajes muy bien retratados, más propios de *Baldur's Gate II* en términos de interacción mientras que sus respectivas misiones nos mandan a escenarios lejanos en los que es necesario llevarlos. Es un punto a favor que Beamdog haya sabido integrarlos con cabeza dentro del resto del juego y que sean un valor añadido real.

Luego están los Pozos Negros. Están separados del resto del juego y son un extra que pone a tu equipo de seis valientes – ya sean aleatorios o escogidos por ti mismo – a luchar por sus vidas en una serie de combates a cada cual más difícil. Se trata de una novedad bastante intrigante y con un contenido de calidad, pero su premisa es realmente repetitiva Más allá de las conversaciones con los NPC, tiene poco más que ofrecer entre batalla y batalla. Claro está que invertir tiempo en esto hará que tu equipo alcance el nivel ocho y tenga un equipamiento de primera clase en apenas un par de horas. Vamos, que es un modo desafía en toda regla, una campaña a marchas forzadas cuyo objetivo es que alcances el máximo nivel en el mínimo de tiempo. Además, hay algo atractivo en Pozos Negros, es un mundo grotesco y negro, pero separado del resto del juego parece algo desaprovechado. Debería haber sido incluido como premio al terminar la campaña principal, como una misión final al estilo de La Torre de Durlag.

Y hasta aquí el contenido nuevo. El resto del juego ha sido retocado y mejorado no pocos aspectos, empezando por la interfaz. Puede que a simple vista no parezca gran cosa, pero con las horas se llega a apreciar mucho. El inventario

AL DETALLE

GÉNERO: R.O.L.A.Z.O.
FORMATO: PC, iPad
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Beamdog
DESARROLLADOR: Overhaul Games
DESARROLLADOR ORIGINAL: Black Isle Studios
PRECIO: 13,95€
LANZAMIENTO: 28 Nov 2012
JUGADORES: 1-6



Derecha: La interfaz sigue pareciendo viejuna pero se le han añadido mejoras para que sea más intuitiva.



Arriba: Neera es de lejos nuestro personaje favorito, pero solo porque nos recuerda mucho a Aerie, de *Baldur's Gate II*. Su set único de magias además resulta útil.

Derecha: Las viejas CGI de los eventos claves han sido reemplazadas por animaciones en 2D. Se echan de menos las clásicas, pero hay uqe reconocer que no desentonan en absoluto.

PODER JUGAR AL MEJOR RPG DE LA HISTORIA EN UN IPAD ES UNA DE LAS MEJORES EXPERIENCIAS POSIBLES EN EL DISPOSITIVO DE APPLE



MEJOR QUE

DRAGON AGE: ORIGINS



PERO QUE

BALDUR'S GATE CON MODS

FAQs

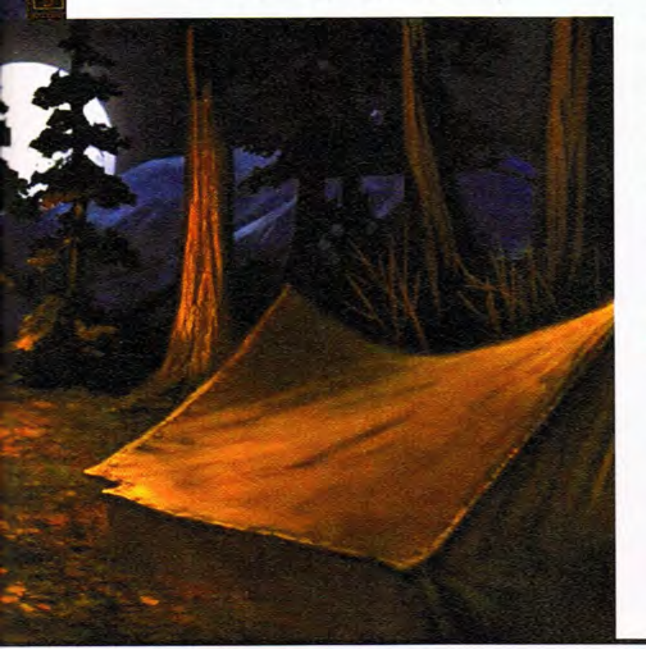
¿NUEVOS PERSONAJES?
Hay un buen montón de nuevos personajes, eso está claro. Están bien interpretados, con mucho contexto a su alrededor, pero sus habilidades los hacen incompatibles entre sí. Y hay retratos de pago.

¿VIEJOS PERSONAJES?
Están todos presentes y como dios manda. Es un testamento al genial trabajo de Black Isle, que a día de hoy está fresco.

¿ES MUY DURILLO?
Niño, anda, por favor, vete a jugar al *Skyrim* y deja los juegos de verdad a los mayores.

TOCA PARA PAUSAR EL COMBATE

Con su control basado en el cursor, no debe extrañar a nadie que *Baldur's Gate: Enhanced Edition* funcione tan bien en iPad. Hay algunas concesiones, por supuesto, como en la elección de diálogos o en la pausa en batalla, pero hay que mirarlas con cabeza: el mejor RPG de la historia en un iPad por 8,99€. Además, se presenta como la futura mejor versión, ya que Beamdog ha prometido la sincronización de partidas guardadas entre las dos versiones, con lo que será posible jugar en el metro, llegar a casa y terminar la partida en PC. Es interesante ver cómo lo mejor del pasado y lo mejor del futuro se dan la mano con tanta facilidad.



incluye también un buen número de novedades que deben ayudar al jugador a guiarse un poco mejor por el maravillosamente confuso mundo del GACO. Ahora resulta bastante más sencillo saber cómo afectará el nuevo equipamiento y las diferentes armas a la habilidad en combate del personaje. Por desgracia, esto no rebaja en absoluto la alta dificultad de *Baldur's Gate*, y el tutorial del juego tampoco es que ayude o explique demasiado todo el intrincado sistema. En otras palabras: novato, usa Internet y entiende cómo se forjaban los hombres de verdad en pasadas generaciones. Que por muy anticuados que estén las normas de la 2.5 edición del *AD&D*, su complejidad te hará a diferenciar el rol del rolazo. Que no se puede ir por la vida diciendo que *Skyrim* te parece un gran juego de rol si no te has pasado media hora equilibrando un equipo en *Baldur's Gate*.

Hay más florituras aquí y allá, muchas de las cuales han sido sacadas de *Baldur's Gate II*: mayor resolución de pantalla, la posibilidad de hace zoom, los mejores modelados de personaje, los objetos destacados en el mapa y nuevos hechizos y efectos secundarios, por nombrar algunos de ellos. La mejora gráfica es poca cosa, pues los mapas siguen siendo los originales; pero vamos, la adaptación es fantástica. Lo más impresionante de todo son los retoques sutiles en los botines. No son cambios trascendentales, reiteramos, pero hasta el fan más purista del juego se alegrará cuando se encuentre alguna cosa en su nueva partida. Posiblemente este sea el mejor logro de Beamdog, introducir una mejora en un apartado clave que es tan sutil que se nota cuando debe.

En cuanto a la *build* del juego, poco hay que decir. Hemos tenido algún cuelgue sin explicaciones, pero no dan para una queja formal. Lo que sí son más coñazo son los problemas con el online. La mayoría tienen que ver, claro, con el multijugador, y no son solo cuelgues. Parece ser que el estudio no ha llevado a cabo una beta muy exhaustiva para llegar a su fecha de lanzamiento, y esto casi nos ha gustado. Ojo, los bugs son el mal, pero son un signo de tiempos pasados donde había que buscar drivers especiales y ejecutar los juegos bajo ciertas directrices para que funcionaran. Con *Baldur's Gate* siempre fue así.

Con *Wasteland 2* y *Project Eternity* en el horizonte, la idea del RPG clásico parece volver a la vida. La vista isométrica es bella y no hay mejor (re)introducción en el género que jugar de nuevo a quien le dio forma y estilo. *Baldur's Gate: Enhanced Edition* debe jugarse.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LOS MODS: Esta *Enhanced Edition* trae muchas novedades, pero sigue quedándose escasa en comparación con los mods que mezclan los dos juegos de la saga y que llevan años en Internet.

VEREDICTO 9/10
COMO VER EL PADRINO EN BLU-RAY



Izquierda: Podrás delegar el desarrollo de las peleas a la IA de tus superfulanos, para seguir dedicándote a tus tareas, pero cuando el nivel de los cacos sube, es más recomendable tomar el control y recurrir a los superpoderes.

MÁSTER EN MÁRKETING, ADMINISTRACIÓN Y LEOTARDOS

Middle Manager Of Justice

La lista de juegos de gestión supuestamente gratuitos que pueblan la App Store es más extensa que la discografía de Elvis. El beneficio, como todos sabemos, radica en ofrecer la opción de acelerar los tiempos de espera en cada una de las acciones, a cambio de micropagos. Double Fine se ha apuntado a este formato, pero al menos hay que agradecerles que *Middle Manager Of Justice* pueda disfrutarse sin necesidad de fustigar la Visa. Habrá que esperar una cierta cantidad de tiempo para completar determinadas acciones, pero no se eternizan tanto como en otros títulos (por ejemplo, el *Springfield* virtual de EA Mobile, en el que necesitas 24 horas para construir la mayoría de los edificios, a menos de que te dejes un dineral en donuts). Está claro que si eres un cagaprisas, vas a acabar palmando pasta, pero si mantienes la cabeza fría y la cartera cerrada, pasarás tus buenos ratos gestionando tu propio grupo de superhéroes sin arruinarte. En *Middle Manager of Justice* ficharás y entrenarás (tanto física como mentalmente) a una caterva de justicieros enmascarados, mientras usas el dinerito de los agradecidos ciudadanos para mejorar tus instalaciones, y diseñar nuevos items y gadgets para tus titanes gayumberos. Como puedes imaginar, tu negocio arranca bajo mínimos, con héroes de 5ª división, criminales paupérrimos y un saco de harina como única máquina de entrenamiento. Pero a medida que derrotes sicarios y supervillanos y vayas desbloqueando nuevas porciones de mapeado, ganarás más dinero y puntos de experiencia, con los que aumentar el nivel de tu superchavalada. Si algo tienen en común todos estos juegos, desde aquel polémico juego de *Los Pitufos* de Capcom hasta el *Farmville* con el que te daba la brasa tu cuñada a través del Facebook, es que están maquiavelicamente diseñados para trincarte frente a la pantalla del móvil o la tableta durante horas. Cuanto más bonito sea tu cuartel general, más poderosos tus héroes y más opciones puedes desbloquear (aquí incluso es posible construir cubículos para que tus héroes trabajen de teleoperador y te consigan unas perras extra), más enganchado estarás. Para colmo, todo esto viene envuelto en una estética de cómic sencillamente irresisible que recuerda (y no por casualidad) al *Day Of The Tentacle*.

Dentro de la categoría "juegos de gestión sacacuartos", *Middle Manager Of Justice* es de lo mejorcito que un servidor ha visto, o mejor dicho, ha sufrido en sistemas iOS. No tiene el irresistible componente mitómano de *Los Simpson: Springfield* (5 meses llevo ya enganchado, sin soltar un duro) o la irresistible mecánica y el encanto pixelado de las producciones de Kairosoft (si no conoces *Game Dev Story* o *Mega Mall Story*, te estás perdiendo algo ENORME), pero si te lo tomas con paciencia, te echarás tus buenas risas sin tener que vender los pendientes de la abuela.

NEMESIS



VEREDICTO 7/10
SUPER, PERO HASTA CIERTO PUNTO

AL DETALLE

GÉNERO: Curso CEAC de Gestión Superheróica
FORMATOS: iOS
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Double Fine
DESARROLLADOR: Double Fine / Dragogen
PRECIO: Gratis
LANZAMIENTO: Ya "a la venta"
JUGADORES: 1

MEJOR QUE
LOS SIMPSON: SPRINGFIELD



PEOR QUE
GAME DEV STORY

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

SACACUARTOS, PERO SIN CANSAR: MMOJ se encuentra a medio camino entre los juegos de gestión rompehuchas y los simuladores simpáticos a lo *Tiny Tower* o *Game Dev Story*.



Derecha: Entre combate y combate, más te vale tener a tus tropas motivadas (la sala del TV es perfecta para ello), descansadas (dormir hace que recuperen su barra de vida) y en forma (en el gimnasio subirán sus niveles de ataque y resistencia).

TE LO PENSARÁS ANTES DE MENTAR A LA MADRE DE LOS QUE PERDIERON TU MALETA

Aero Porter

La carrera de Yoot Saito es un compendio de creaciones tan peculiares como difíciles de olvidar. Su primer juego, *The Tower* (comercializado por Maxis bajo el nombre de *SimTower*) es el más ortodoxo de todos: una suerte de *SimCity* vertical en el que construir y gestionar un rascacielos. De ahí saltamos a *Seaman*, el juego más bizarro del catálogo de Dreamcast, un simulador en el que debíamos criar a un pez de rostro humano, con el que podíamos comunicarnos a través del micrófono incluído con el juego. Jamás llegó a Europa, algo que sí hizo su siguiente creación: *Odama*, una demencial mezcla de estrategia y pinball para GameCube en el que dábamos las órdenes a nuestras tropas con... OTRO MICRÓFONO. A priori, su última obra parece un poco más normal, remitiéndonos incluso a la mecánica de las entrañables *Game & Watch* de Nintendo. *Aero Porter* nos pone al cargo de las cintas de equipajes de un aeropuerto. Dispuestas en varios alturas (al principio sólo son tres para al final chiflarse con siete), nuestro objetivo es guiar las maletas hacia un avión u otro, dependiendo del color del equipaje. Para ello contamos con los botones L y R de la 3DS, con la que subiremos o bajaremos las maletas de una cinta a otra. La premisa parece sencilla pero luego se va complicando al obligarnos a economizar el combustible que gastan las cintas, amén de dar prioridad a las maletas de los VIPS, algo esencial para mejorar la categoría de nuestro aeropuerto. El drama comienza cuando, según vamos superando niveles, se añaden más cintas transportadoras y aumenta el tránsito de aviones. El reloj correrá implacablemente, mientras intentamos agrupar el equipaje en la cinta de su color correspondiente, en una suerte de *Klax* maletero que provocará en el jugador dos estados de ánimo radicalmente opuestos. O bien acabas adaptándote al ritmo al juego, entrando en un estado Zen como el que se suele experimentar en el *Tetris* a partir de la línea 300, moviendo maletas de una manera casi rítmica y con la mente en blanco, o bien acabas reventando la 3DS contra la pared, tras el décimo, y fallido, intento de gestionar las siete cintas transportadoras.

En su japón natal, *Aero Porter* formaba parte de la oferta del cartucho *Guild 01* de Level-5, junto a títulos tan majos como *Liberation Maiden* y *Crimson Shroud*. En lugar de llegar intacto a occidente, Nintendo decidió vender cada juego por separado en la eShop (menos *Rental Bukiya de Omasse*, que sigue inédito por estas tierras). En compañía del shooter de Suda 51 y el rol de Yasumi "Vagrant Story" Matsuno, *Aero Porter* habría quedado como lo que es: un puzle frenético, con el que desengrasar después de probar los otros títulos. Pero en solitario, y a semejante precio, supone un auténtico salto de fe para los fans de Yoot Saito. Original es un rato. Pero puñetero, mucho más. Quedas avisado.

NEMESIS

AL DETALLE

GÉNERO: Estrés y Samsonites
PLATAFORMA: 3DS (eShop)
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Level-5
DESARROLLADOR: Level-5 / Vivarium
PRECIO: 4,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

ODAMA



PEOR QUE

SIM TOWER

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

MAS DÍFICIL TODAVÍA: *Aero Porter* no deja un segundo de respiro al jugador: cuando hayas superado un nivel, ahí te quedarás, por muy infernal que sea. ¿Siete cintas transportadoras? Buena suerte.

VEREDICTO 6/10

NO VOLVERÁS A FACTURAR UNA MALETA EN TU VIDA





Arriba: Desconfía de esta pantalla: las maletas siempre acabarán mezcladas, por mucho que lo intentes.



POR QUÉ ♥...

Doom 2

CHRIS NEELEY,
GEARBOX SOFTWARE

“Doom 2 *fue el juego que me hizo prestar atención al medio. No estaba matando demonios, gusanos y enanos, estaba luchando contra Sandy Petersen. Combatía contra esos diseñadores de niveles. Era un desquiciante diseño de espacios que ya no se ve en los juegos de hoy. Los enemigos eran algo secundario en comparación con encontrar dónde estaban las llaves y los secretos de cada nivel. Odiabas el desafío, pero luego te sentías genial al superarlo. Te salían pelos en el pecho de tanto estar entre la espada y la pared y de correr por tu vida. Amo los juegos de entonces por sus pelotas y me gustaría regresar a esos tiempos.*”



"No mataba demonios, gusanos ni enanos. Combatía contra Sandy Petersen. Luchaba contra los diseñadores del juego"

CHRIS NEELEY, GEARBOX SOFTWARE

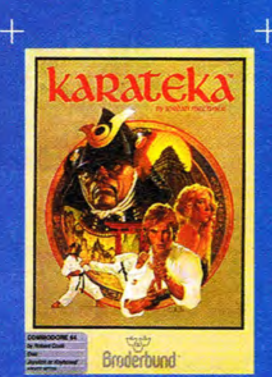
RETRO

>.'TUS CRIATURAS ESTÁN PELEANDO ENTRE SÍ' **NO.10 FEBRERO 2012**

DETRÁS DE LOS NIVELES

KARATEKA

Con un remake en HD aparecido a finales del año pasado, el juego de Jordan Mechner vuelve a ser tan relevante como siempre. Hablamos con el creador de Prince of Persia sobre los orígenes de su primer título



Lanzamiento:
1984
Plataforma:
Apple II
Compañía:
Brøderbund Software
Desarrollador:
Jordan Mechner

EQUIPO CLAVE:
Jordan Mechner
Programador y artista
Francis Mechner
Música
Gene Portwood
Gráficos adicionales
Lauren Elliot
Gráficos adicionales

"ESTIMADO SEÑOR MECHNER," comenzaba la carta mecanografiada que venía encabezada por un 'Saludos, terrícola' en tipografía futurista. Fue enviado a la atención de Jordan Mechner, en California, a través de Brøderbund Software. "Le escribo porque he jugado su *Karateka*," decía. "Y porque necesito felicitarle por su juego."

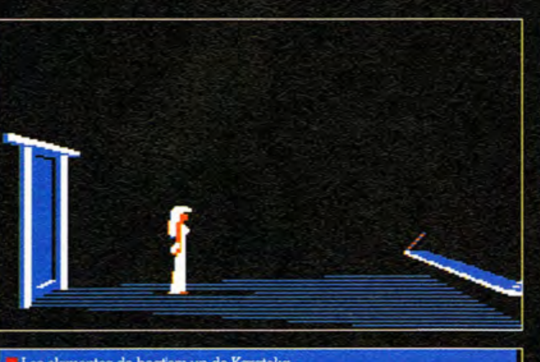
El escritor elogiaba los gráficos, las sombras "y todo eso", y sobre todo el "tremendo trabajo" que llevaba un título que creía "que definiría la calidad futura de los juegos de Apple". El autor de la carta, John Romero, quedó tan impactado por el juego y sus espectaculares efectos que en el futuro intentaría imitar las técnicas de Mechner.

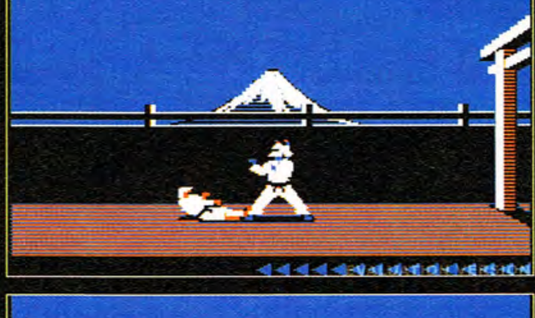
Romero estaba impresionado y más tarde admitiría que *Karateka* le inspiró enormemente. Dos años después, con 19 años, comenzó a trabajar en Origin Systems, y otros dos años más tarde andaba produciendo juegos como *Doom* o *Quake*. Pero hacemos referencia a esa carta de 1985 por un motivo: *Karateka* marcó un antes y un después, fue tan innovador que los desarrolladores primerizos quisieron aprender de él. "Discípulo del Gran Jordan y adorador del Magnífico Mechner," firmaba Romero. No sería el único en reivindicar el juego.

Mechner creció enamorado de la animación. Cuando era niño escribía historias, las dibujaba y les daba vida en Super 8. Habría seguido haciéndolo si no se hubiera visto envuelto en un proyecto de IBM llamado Explorers, en el que el gigante informático invitaba a niños de distintas escuelas a visitar sus oficinas y usar sus terminales informáticos. Fue allí donde comenzó a programar en BASIC y APL.

Para cuando tenía 14 años, su fascinación se había convertido en obsesión. Se dio cuenta de que los juegos que probaba durante semanas y meses en el Apple II de un amigo podían ser más similares a películas de animación gracias a la capacidad de proceso gráfico de la máquina. Ahorró y se compró su propio ordenador.

"Me encantaba el Apple II," dice con entusiasmo. "Me gustaba mucho programar en él. Me lo llevé a la universidad y pasé la mayor parte de mi primer año haciendo un juego llamado *Deathbounce*. Era un shoot'em-up, que intenté vender a





Los elementos de beat'em-up de Karateka requieren un buen machaqueo de botones. Pero vencer es taaaaaan satisfactorio...



Brøderbund, mi sello favorito entonces. No lo quisieron, y eso me dejó abatido."

Pero lejos de desilusionarse y rendirse, se enganchó a un nuevo juego de Brøderbund, *Choplifter*, que afirma que le impresionó: "Tenía la animación más suave y sofisticada que había visto en un Apple II," dice. Y ahí decidió programar un juego con un importante componente cinemático. Las semillas de *Karateka* estaban sembradas.

Desde una fase muy temprana del juego, Mechner se inspiró en las técnicas del cine mudo que había descubierto en clase. Los gráficos del juego eran importantes para él, y quería que los jugadores quedaran sorprendidos por la animación y efectos. Introdujo en el juego elementos que por aquel entonces le interesaban.

"Me inspiré en muchas fuentes ajenas a los videojuegos," dice. "Mi película favorita de Kurosawa, *Los Siete Samuráis*, fue una, así como lo fue el pintor Hokusai y sus obras sobre madera. Me interesaba el director de cine americano DW Griffith, y las primeras películas mudas. Me gustaba cómo usaban el montaje para crear suspense. Por entonces también veía muchas películas de Bruce Lee, animación de Disney, y además tomé clases de karate durante el verano. Todo ello fue sumando."

MECHNER AMBIENTÓ SU juego en el Japón feudal. El argumento era simple y, en el fondo, bastante típico y lleno de clichés: un guerrero feudal malvado, Akuma, rapta a tu novia, Mariko, así que tendrás que ir a rescatarla enfrentándote a sus secuaces karatekas dentro de una fortaleza. Una historia que resultará familiar a todos aquellos que hayan probado el posterior *Prince Of Persia*.

Ya en este punto el argumento era un factor secundario, tras la animación, a pesar de que Mechner quería que el juego transmitiera cierta sensación de que el personaje tenía un propósito, y que la mecánica de juego de kárate hiciera avanzar la historia. "La idea es que estás luchando para rescatar a la mujer que amas. No se trata de luchar por luchar," dice. Mechner quería que los per-



El elemento narrativo de *Karateka* era fuerte, con un argumento que se iba revelando a través de textos e imágenes, al estilo del futuro *Prince Of Persia*.





"La suavidad de las animaciones, sumada al scroll de los fondos y los detalles llenos de color, hacen que el juego sea casi tan divertido de mirar como de jugar."

Compute! magazine, Número 65, Octubre 1985




Los lujosos gráficos de *Karateka* fueron el principal atractivo para muchos jugadores.

sonajes del juego fueran creíbles, aunque fueron las animaciones y la sensación cinematográfica lo que acabó atrayendo toda la atención. El desarrollador introdujo planos de seguimiento y montaje de escenas, así como un sistema de animación llamado rotoscopia y que nunca se había probado en videojuegos, y en el que material filmado es sustituído por dibujos fotograma a fotograma, con el fin de generar una animación realista.

Aunque la idea original había sido dibujar los fotogramas a mano, decidió que eso acercaría demasiado a la animación a la propia de un videojuego. "No habría sido algo tan bueno como lo que yo tenía en mente," admite. "Todo pareció tomar forma cuando decidir probar con la rotoscopia: el juego comenzó a evolucionar de forma extraordinaria desde su concepto original."

El jugador tenía que controlar al karateka en una batalla contra sus enemigos, con una técnica que permitía determinar la altura de sus impactos. Mechner quería que los personajes fueran lo más realistas posibles, con cada patada y puñetazo hechos por luchadores reales.

"Tenía un libro estupendo, escrito por dos de los primeros animadores de Disney, y sabía que habían usado la rotoscopia como una ayuda para su trabajo," dice. "Yo usé películas de Super 8 para filmar al profesor de kárate de mi madre dando patadas y puñetazos, y luego lo calqué en el ordenador. A pesar de lo primitivo de la tecnología, funcionó fantásticamente. Más adelante usaría una versión sofisticada del rotoscopio en mi siguiente juego, *Prince Of Persia*, y luego otra vez en *The Last Express*."

Mechner intentó introducir en *Karateka* la mayor cantidad posible de referencias a la cultura japonesa. 'Akuma' quiere decir 'diablo', y su castillo está inspirado en el castillo Himeji, cerca

UN JUEGO DE LUCHA MÁS CINEMÁTICO QUE CUALQUIER OTRO DE SU GÉNERO

de Kioto. Este fue uno de los primeros videojuegos de artes marciales (se adelantó tres años a *Street Fighter*, y unos cuantos meses a *Kung Fu Master* y *Karate Champ*), y Mechner quería estar seguro de que el juego era fiel a sus raíces.

Como los joysticks de entonces eran muy limitados, los movimientos de *Karateka* no eran especialmente complejos, pero encajaban con el deseo de Mechner de que el juego fuera accesible. Mantenerlo así fue uno de los mayores desafíos de Mechner. Tenía que producirlo íntegramente en su Apple II, programando en código máquina. Dibujar objetos en la pantalla era un proceso muy laborioso y le obligaba a programar las herramientas que se lo permitieran, lo que le llevaba varios meses.

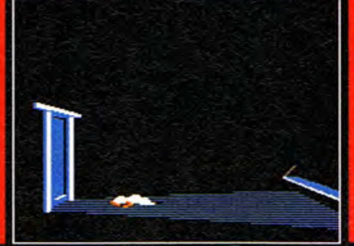
La dificultad más seria con la que se topó

>. EVOLUCIÓN LÚDICA

Choplifter > Kareteka > Prince Of Persia



Este arcade de 1982 enseñó a Mechner que los juegos podían contar historias a través de gráficos inspiradores.



El éxito de *Karateka* y su técnica rotoscópica propició una segunda intentona de Mechner. Este fue el resultado.

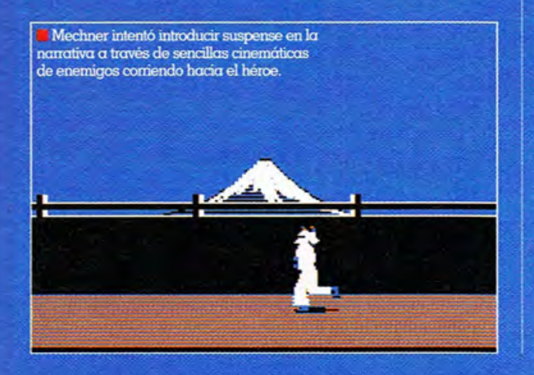


Mechner fue la de mantenerse motivado en todo momento. Tenía 18 años, estaba en la universidad y debía compaginar sus obligaciones con sus hobbys, y dejar hueco para el juego. "Fue el mayor proyecto de cualquier tipo en el que me hubiera visto envuelto," dice. "Fue creciendo mientras le añadía ideas y lo hacía más y más ambicioso. El desafío real era no abandonarlo. No detenerse. Pero estaba en la universidad, así que, obviamente, sufría interrupciones."

Lo complicado es que Mechner produjo el juego, en gran medida, en solitario, solo con la ayuda de sus amigos Gene Portwood y Lauren Elliot, que echaron una mano con gráficos y animación. Su padre, un psicólogo nacido en Australia, había sido experto pianista con 19 años, y compuso la banda sonora. Mechner pasó mucho tiempo intentando averiguar cómo traducir esa música a lenguaje ensamblador.

JORDAN MECHNER
Programador

Después de dos años y medio consiguió acabar. Seis meses antes, en 1985, lo mandó en un disco de 5.25 a Brøderbund y Electronic Arts. Estaba decidido a no fallar con este juego, como le había pasado con el anterior, así que se aseguró de que las compañías recibieran el producto prácticamente acabado.



Mechner intentó introducir suspense en la narrativa a través de sencillas cinemáticas de enemigos corriendo hacia el héroe.

"Brøderbund llamó casi de inmediato y me dijeron que querían publicarlo," recuerda. "Me mandaron a California durante el verano para que hiciera cambios, lo que vino a ser esencialmente añadir cosas, expandir el juego. Ese verano di mis primeros pasos como profesional dentro de un estudio. Fue muy emocionante conocer a mis héroes (gente como Dan Gorlin, que había hecho *Choplifter*) y ser tratado como un colega, no como un crío que había estado trasteando con un ordenador. Ese había sido mi sueño desde que tenía 14 años."

EL JUEGO FUE lanzado en 1984, y recibió un port para NES ese mismo año. Más tarde se tradujo a otros sistemas, desde Amstrad CPC y Atari 800 a Commodore 64 y DOS, un par de años más tarde. "La versión de PC no estaba mal, salvo por las toscas animaciones, la necesidad de acceder continuamente a los datos del disco y unos cuantos fallos gráficos" recuerda Mechner. El éxito del juego fue tal que en abril de 1985 fue considerado por *Billboard* como el juego más vendido de Estados Unidos. En 1988 llegó una versión para Atari ST, y en 1990 recibió una conversión española para ZX Spectrum. Vendió más de 500.000 unidades, incluyendo 250.000 en su primer mes en Japón.

Mechner dejó Yale graduado en psicología, pero siguió programando. "Fue un milagro que llegara a graduarme," dice. Lo cierto es que con *Prince Of Persia* y *The Last Express* aún por llegar, los juegos tienen que agradecer esa decisión.

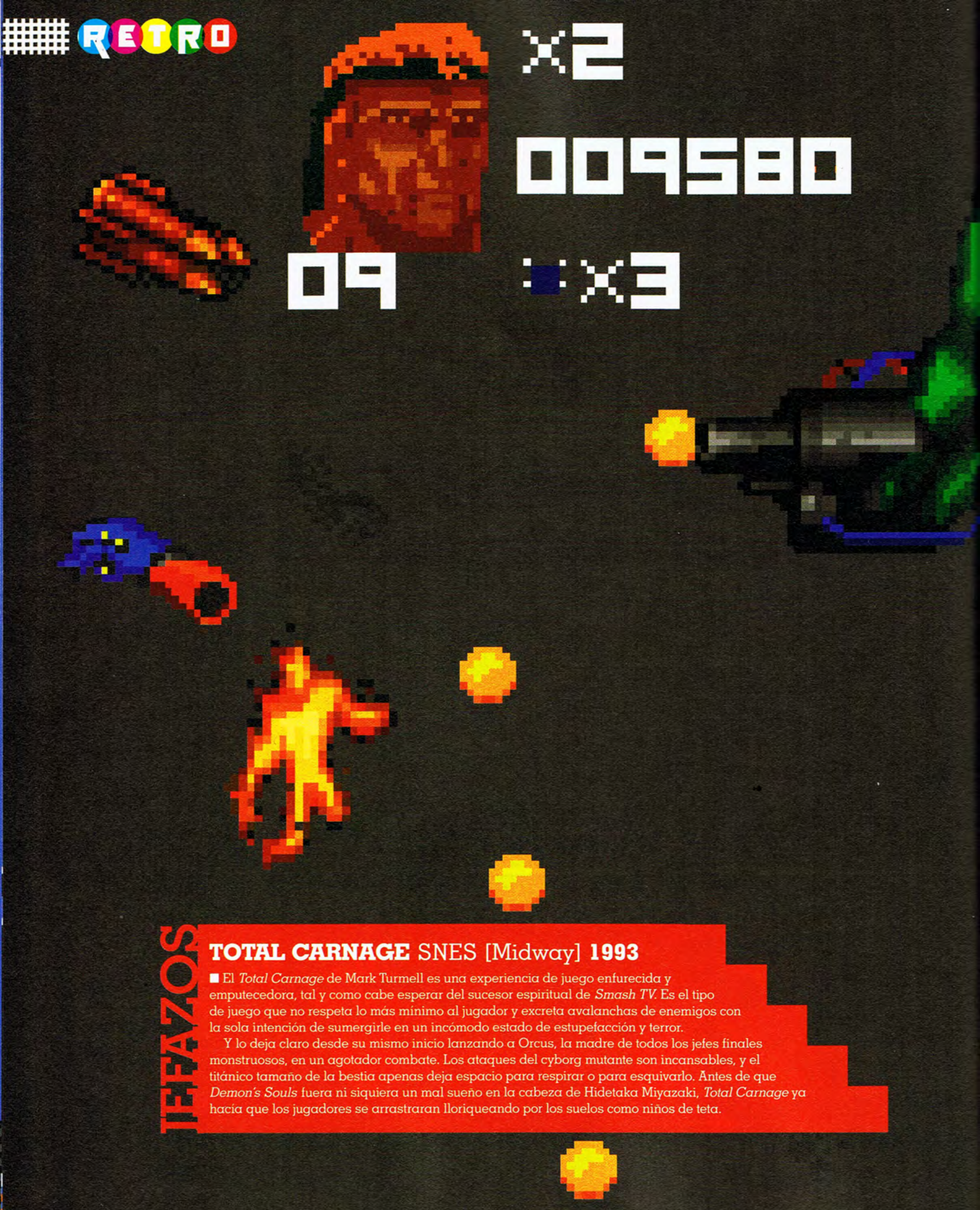
El precio de programar

KARATEKA CONVENCIÓ a Jordan Mechner de que podía ganar dinero programando, y en los diarios que escribió mientras estaba en Yale habla de la satisfacción que suponía ir recibiendo beneficios de su trabajo.

Le llegó su primer cheque por royalties en mayo de 1985, por la interesante cifra de 2.117 dólares. Mechner recibía un 15% de las ventas del juego y el cheque era un adelanto (cuya cantidad total no nos ha revelado). Al mismo tiempo, su padre le llamaba para decirle que *Billboard* había puesto el juego en lo más alto de la lista de ventas de esa semana. Incluso entonces dudaba del futuro de la carrera de programador. "Ese es el segundo punto que me ayudará a convencerme de esto," escribía. "El punto tres será cuando lo vea por mí mismo." Cuando finalmente lo vio con sus propios ojos, cedió: "Al lado de Madonna. Guau."

Continuó debatiéndose entre escribir guiones de cine o crear juegos. "En el tiempo que tardo en hacer un juego podría escribir tres guiones," apunta. Parece decepcionado de que *Karateka* "solo me vaya a reportar 75.000 dólares después de estar en lo alto de las listas. No hay garantías de que el nuevo juego sea igual de popular." Incluso duda del futuro de la industria.

Las conversaciones con Brøderbund vuelven a animarle, y la firma del contrato por *Prince Of Persia* le hacen padecer insomnio de pura ansiedad. "¿Cómo lo hice con *Karateka*?" pregunta. "Soy incapaz de recordarlo. No estoy del todo seguro de que pueda repetirlo."

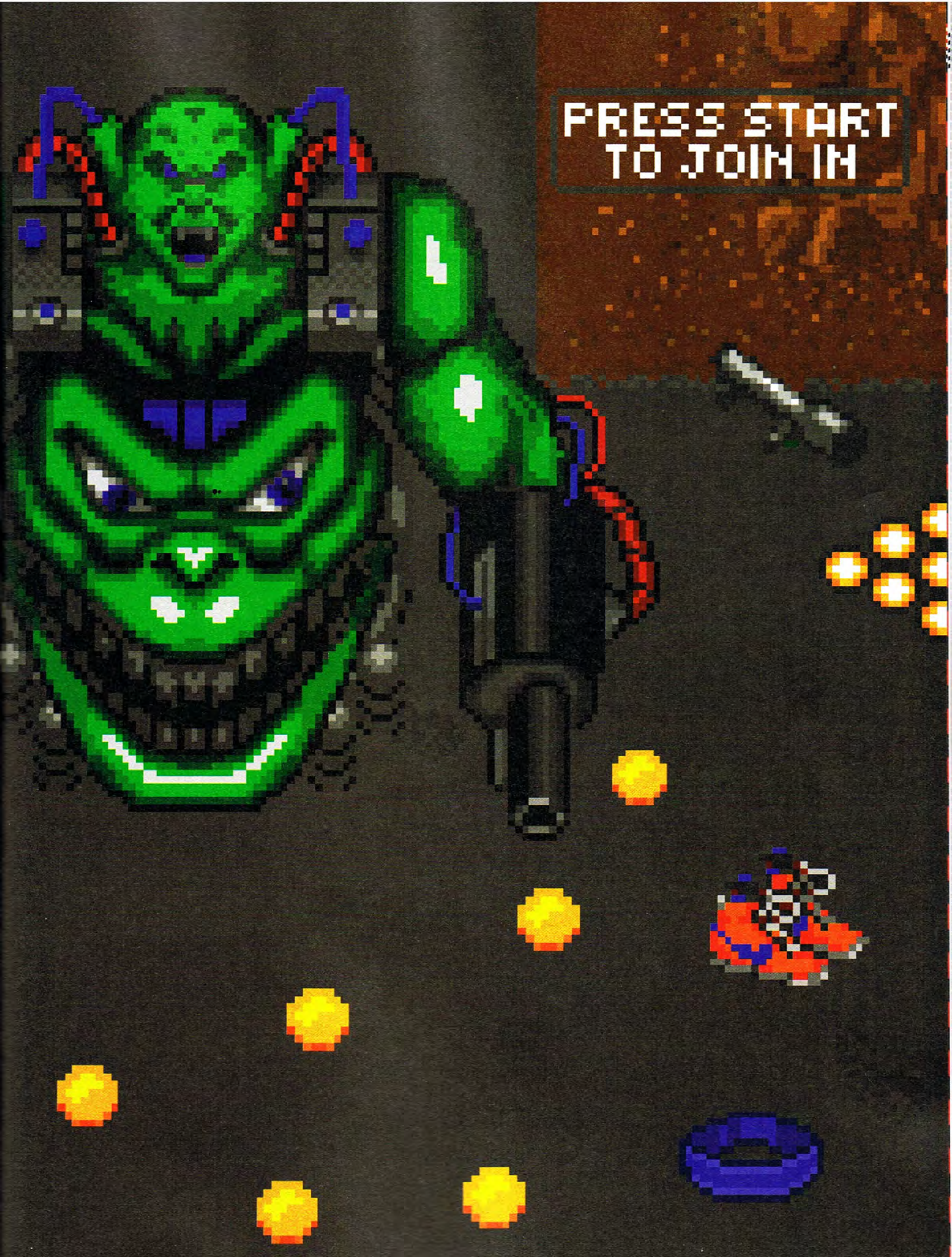


JEFAZOS

TOTAL CARNAGE SNES [Midway] 1993

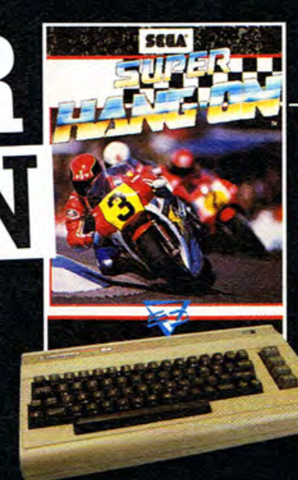
■ El *Total Carnage* de Mark Turmell es una experiencia de juego enfurecida y emputecedora, tal y como cabe esperar del sucesor espiritual de *Smash TV*. Es el tipo de juego que no respeta lo más mínimo al jugador y excreta avalanchas de enemigos con la sola intención de sumergirle en un incómodo estado de estupefacción y terror.

Y lo deja claro desde su mismo inicio lanzando a Orcus, la madre de todos los jefes finales monstruosos, en un agotador combate. Los ataques del cyborg mutante son incansables, y el titánico tamaño de la bestia apenas deja espacio para respirar o para esquivarlo. Antes de que *Demon's Souls* fuera ni siquiera un mal sueño en la cabeza de Hidetaka Miyazaki, *Total Carnage* ya hacía que los jugadores se arrastraran lloriqueando por los suelos como niños de teta.


PRESS START
TO JOIN IN

AVERSIÓN POR LA CONVERSION

Los ports más vergonzosos de la historia, analizados al detalle



FALLO EN EL SISTEMA

Plataforma: C64
Año: 1987
Compañía: Electric Dreams
Desarrollador: Monarch Development

SUPER HANG-ON

LANZAMIENTO ORIGINAL **Placa:** Hardware de Sega OutRun **Año:** 1987 **Compañía:** Sega **Desarrollador:** Sega

ENCABEZANDO EL asalto a escala sprite de las salas de recreativos por parte de Sega, *Hang-On* fue un lanzamiento siginificativo para la compañía, uno que no solo dio buena muestra de su talento para la creación de trepidantes juegos de carreras, sino también de los excitantes resultados que podía dar el apareamiento entre videojuegos y simulación.

Hijo de una época en la que se llevaban los diseños extravagantes de muebles de arcade, *Hang-On* lo tenía todo para atraer a los jugadores. La flamante técnica de Sega de escalado de gráficos llamaba bastante la atención, y también lo hacía su impresionante sensación de velocidad. Esta icónica tecnología punta gráfica se veía potenciada por un mueble que simulaba una moto roja con controles realistas. Se controlaba con un manillar con palancas para acelerar y frenar, y el jugador tenía que inclinar su cuerpo hacia uno y otro lado para dirigir la moto del juego.

El juego fue tan exitoso que Sega lanzó una actualización / secuela un par de años después. *Super Hang-On* añadió circuitos nuevos y un botón de turbo que solo podía activarse cuando los jugadores hubieran alcanzado la velocidad máxima.

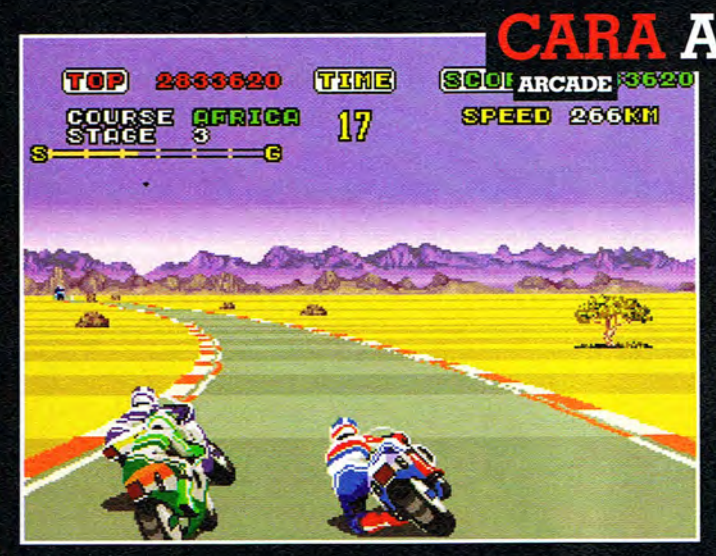
Aunque el original tuvo pocas conversiones, incuyendo Master System y MSX, *Super Hang-On* llegó a todos los formatos domésticos, de Spectrum a GBA. La mayoría fueron decentes. La de C64 no.

Cuando la carrera comienza, ya suenan las alarmas. Gráficamente, el juego parece que está a medio acabar. Los sprites de las motos parecen juguetes de perro mordisqueados, y el efecto de aumento de tamaño cuando se acercan está muy mal conseguido. El único circuito que incluye este port, el de África, es igualmente feo, y el frágil motor del juego es incapaz de dar realismo a las ondulaciones del terreno, ya que los árboles y obstáculos parece que flotan en el aire de forma mareante.

Media pantalla está desierta, sin la decoración de los escenarios, y también hay problemas con el scroll y la sensación de velocidad (el botón de turbo es tan útil como ponerle alas a un submarino). La pantalla de carga y la música es posiblemente lo mejor del juego, aunque ésta no sea fiel a la del arcade y los horrendos efectos de sonido se la carguen.

Estamos ante un port escalofriante, y compite con fiereza por el título de peor juego de carreras para Commodore 64.

CARA A CARA



ARCADE



C64







LA DEBACLE

1 Los gráficos son atroces, sobre todo teniendo en cuenta que el C64 es capaz de mucho, mucho más. En vez de conducir por una trepidante carrera por distintos continentes, tendrás la sensación de pasear a un niño übercabezón por un desierto post-nuclear.

2 La velocidad es lo que realmente se carga el port. Los gráficos podrían perdonarse si el juego fuera suave y veloz, pero se conduce como una vieja Kawasaki Ninja salida del desguace.

3 *Super Hang-On* introdujo un botón de turbo y pistas con baches; esta conversión también los tiene, pero el efecto es lamentable. Los efectos de baches particularmente son la risión, haciendo que parezca que la decoración de los circuitos está colgando del cielo.

EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Plataforma: Mega Drive Año: 1989 Compañía: Sega Desarrollador: Sega



■ La mejor y más impresionante conversión de *Super Hang-On* es la del Sharp X6800. Pero como solo salió en Japón, os recomendamos la propia de Sega para Mega Drive. Es idéntica a la máquina original, y además incluye un modo Carrera que multiplica la longevidad del juego.

1993 1994 1995 1996

HISTORIA DE LOS



EL COMIENZO de 1997 vio a Sony y Sega enfrentados en la guerra de los 32 bits, que ya se había llevado por delante a la Jaguar de Atari y la ambiciosa 3DO.

Fue una guerra encarnizada, pero como revelamos el mes pasado, la gran cantidad de juegos de calidad y largo recorrido de Sony pudo con la Saturn, más orientada al estilo arcade y carente de nada similar al *Grand Theft Auto* de Sony. Sega tenía magníficos RPGs, como *Shining Force III* o *Panzer Dragoon Saga*, ambos de 1998, pero ninguno podia competir con el monstruoso superventas que fue *Final Fantasy VII*. Ni siquiera la calidad arcade de *Sega Rally* era capaz de hacer frente al porno motorizado de *Gran Turismo*.

La consola de Sega, sin duda, destacaba en determinadas áreas. Le llegaron algunos FPS muy notables en 1997, como *Quake* y *Duke Nukem 3D*, y recibió una impresionante cantidad de shooters y juegos de lucha, pero no consiguió convencer al jugador medio, algo que se convirtió en la auténtica especialidad de PlayStation.

Sega estaba perdiendo la batalla, y no ayudaba el cese de la fabricación de Mega Drive y Game Gear, que salieron del mercado para que la compañía pudiera centrarse en la guerra de los 32 bits. 1997 también fue el año en el que la nueva consola de Nintendo chocó con sus coetáneas a nivel internacional, ya que la N64 fue lanzada en Europa.

A pesar de que títulos como *GoldenEye*, *Star Fox 64* y *Turok: Dinosaur Hunter* mostraban el potencial de la consola de Nintendo, ésta aún carecía de un apoyo en condiciones de third-parties. Por ello, los fans de la consola tenían que confiar en Rare y Nintendo para recibir los juegazos de su máquina. Por suerte, ambas compañías eran más que capaces de cumplir con ello, y a los mencionados se sumaron títulos como *Diddy Kong Racing*, *Blast Corps* y el infravalorado *Yoshi's Story*.

1997 fue también el año en el que Nintendo lanzó una SNES de tamaño más reducido y arrancó su serie televisiva de *Pokémon*. El episodio llamado 'Denno Senshi Porygon' fue retirado cuando varios niños japoneses sufrieron ataques de epilepsia por la aparición en el mismo de luces estroboscópicas. Nintendo no solo prohibió el episodio, que tiene su lógica, sino que en un ataque de ridículo paternalismo, desterró de la serie al Pokémon polémico, Porygon, veto que se mantiene hoy.

Mientras las consolas continuaban a lo suyo, los desarrolladores de PC forzaban la musculatura 3D de los compatibles. El desarrollo más comentado

Juegos como *Dungeon Keeper* demostraron que aún había hueco para la innovación en la industria. Fue otro triunfo de Bullfrog.

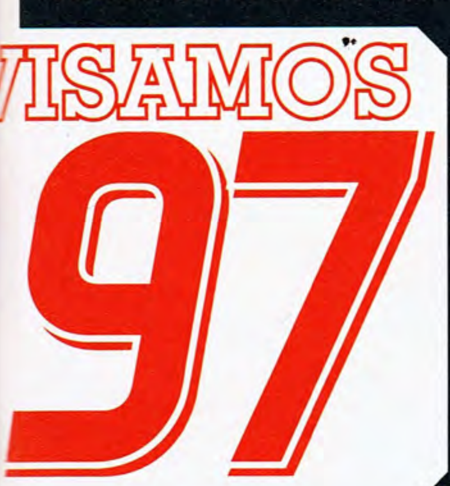
¿*Final Fantasy VII* y *Tactics* el mismo año? Después de esperar tres años desde *Final Fantasy VI*, los fans no podían creer su suerte... salvo que fueran fieles a Nintendo.

Duke Nukem Forever fue anunciado en 1997. El juego demostró ser fiel a su nombre, y acabó siendo lanzado catorce años más tarde.

VIDEOJUEGOS

del momento fue el de una nueva secuela de *Duke Nukem 3D* a cargo de 3D Realms. El juego acabó arrastrando uno de los desarrollos más prolongados y dificultosos de todos los tiempos, y acabó saliendo gracias a Gearbox Software en 2011. Por supuesto, fue incapaz de hacer frente a un hype de 14 años. Afortunadamente, hubo una buena cantidad de juegos de PC que sí que vieron la luz en 1997, y exhibieron una variedad y calidad más que satisfactoria para aquellos jugadores dispuestos a invertir en carísimas tarjetas gráficas.

Por ejemplo, *Dungeon Keeper* fue un innovador título de estrategia de Bullfrog que te ponía al frente de una mazmorra de monstruos, a la que había que defender del ataque de los héroes; *The Last Express* fue una curiosa aventura art nouveau de Jordan Mechner, que se desarrollaba casi a tiempo real; y *X-Wing vs TIE Fighter* fue el primer juego propiamente multijugador de la popular serie *X-Wing* de *Star Wars*. El *Ultima Online* de Richard Garriott fue un MMORPG primigenio, responsable en buena medida de la popularidad actual del género, mientras que novedades como *Total Annihilation*, *Fallout* y *Quake II* asentaron nuevos estándares de calidad en sus respectivos géneros. Los juegos de PC demostraron (no por primera vez, y desde luego, tampoco por última), que eran algo más que títulos de consola con mejores gráficos y mecánicas innovadoras.



Y sin embargo, por encima de todos los éxitos de 1997, un nubarrón ensombrecería el balance del año a causa de la muerte de uno de los mayores innovadores de la industria. Gunpei Yokoi, nacido en 1941, era uno de los diseñadores más importantes de Nintendo. Comenzó a trabajar en la compañía en 1965, y lo primero que hizo dentro de ella fue encargarse de la maquinaria de ensamblaje. Pronto comenzó a desarrollar todo tipo de extravagantes juguetes para Nintendo, y acabaría dedicándose a los videojuegos. Suyas fueron las míticas Game & Watch, diseñó al bizarro ROB y produjo importantes franquicias para Nintendo, como *Donkey Kong*, *Metroid* y *Kid Icarus*.

Su mayor éxito, sin embargo, fue la inmensamente popular Game Boy, lo que le llevó a trabajar en la Virtual Boy. Cuando esta fracasó, Yokoi dejó Nintendo acompañado de parte de su equipo para fundar Koto. Disfrutó de cierto éxito de nuevo con la WonderSwan, pero murió trágicamente el 4 de octubre: después de un accidente automovilístico descendió de su vehículo para inspeccionar los daños y fue atropellado, muriendo unas pocas horas después.



El *Carmageddon* de Stainless Games causó polémica al ser lanzado el mismo año que *GTA*. Actualmente se prepara una secuela para iOS.



PaRappa The Rapper fue un estrafalario juego para PS del diseñador Masaya Matsuura, que popularizó el género de acción musical.



Nueve meses después de su debut en Japón, la Nintendo 64 aterrizó en Europa. Llegó acompañada en su primer año por unos cuantos juegazos de Nintendo y Rare.

The Last Express fue un innovador juego para PC de Jordan Mechner, de originales gráficos y mecánica de juego en tiempo real.



DESARROLLADOR del AÑO
Martin Hollis

Martin Hollis es conocido por su trabajo en Rare, donde fue jefe de software durante unos años. Comenzó en las versiones arcade y N64 del juego de lucha *Killer Instinct*, pero siempre será recordado por *GoldenEye 007* y su sucesor espiritual, *Perfect Dark*. Hollis dirigió ambos juegos, pero acabó dejando Rare para trabajar en GameCube para Nintendo of America. Dejó Nintendo en el 2000 para fundar Zoonami, que ahora se llama Vohm y que ha editado tres juegos: *Zendoku*, *Go! Puzzle* y *Bonsai Barber*.







PARTIDA EXTRA: **1997**

GRAND THEFT AUTO

Cada mes revisamos algunos de los juegos más importantes del año… En esta ocasión, el controvertido simulador de delincuencia de DMA Design.

LA POLÉMICA HA perseguido a entregas recientes de *Grand Theft Auto* como un perro persigue su propia cola. Pero ya en 1997, el título original de la serie tuvo que aguantar las alabanzas de la crítica y el rechazo de la prensa sensacionalista.

Es fácil ver por qué resultaba tan polémico. Después de todo, era un juego que te permitía masacrar civiles inocentes con una gran variedad de armas, robar coches a discreción, formar parte de todo tipo de tratos delictivos y, finalmente, abatir polis a tiros cuando comenzaran a percatarse de que estabas montando un imperio del crimen de baja estofa.

Y eso era solo parte del gran atractivo de *Grand Theft Auto*. DMA Design (responsables de *Lemmings*, *Walker* y *Hired Guns*) se dieron cuenta de que era libertad lo que la mayoría de los jugadores ansiaban, y con este juego crearon uno de los primeros ejemplos del género sandbox. Las misiones podían cumplirse con precisión, o simplemente ser ignoradas; los jugadores más atrevidos podían sumergirse en sangrientas masacres e intentar escapar de la inevitable fuerza policial que se les echaría encima; otros, en fin, se conformarían con explorar la enorme ciudad que DMA había creado para ellos.

ERA DIFÍCIL NO MARAVILLARSE CUANDO ESE MUNDO SE DESPLEGABA

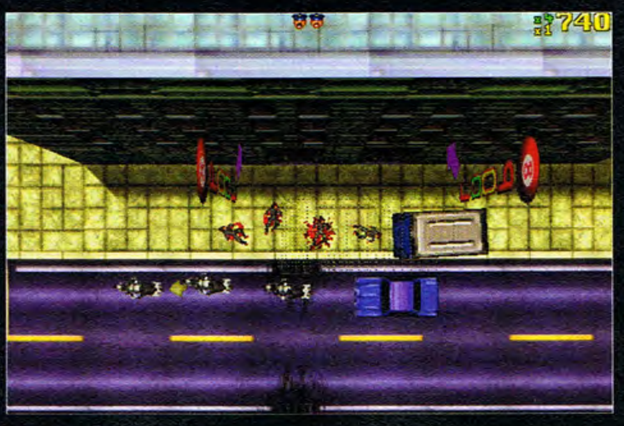
Y lo que había creado DMA era algo que, de algún modo, parecía estar vivo. Sí, los vehículos y personas carecían de la inteligencia de secuelas más avanzadas e inmersivas de *GTA*, pero era difícil no maravillarse ante una ciudad que se desplegaba con multitud de posibilidades de montar follón.

La perspectiva completamente vertical era muy inteligente, y servía como pantalla de protección ante la desproporcionada violencia. Aunque estuvieras ametrallando Hare Krishnas, maquillando con neumáticos de deportivo a los peatones o abriendo otro culo a la gente que pasaba por la calle simplemente porque podías hacerlo, la paleta de colores pastel y los pequeños sprites del juego lo emparentaban más con un inocente arcade que con sus propias y realistas secuelas en 3D. Esta naturaleza arcade se vio amplificada por el inteligente sistema de puntuación que premiaba por completar misiones y por quebrantar la ley, de modo que un atropello puntuaba el doble si se hacía a bordo de un coche patrulla.

Grand Theft Auto demostró que la libertad total podía tener una estructura tan firme como la de un videojuego convencional y cimentó la reputación de DMA como un equipo innovador.



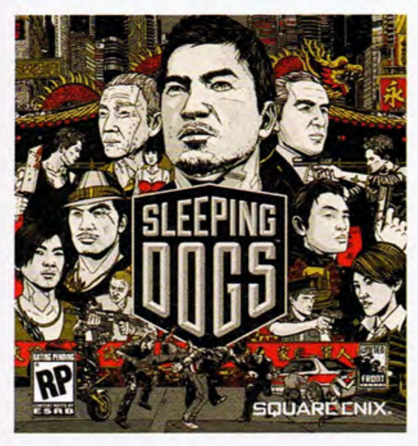
El robo de coches es una mecánica esencial del juego. Ni siquiera los que están en movimiento están a salvo.



Las misiones podían completarse de maneras muy diversas. Robar motos es más fácil si primero matas al dueño.

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?

■ *GRAND THEFT AUTO* recibió una rápida secuela en 1999, acompañada de una expansión en la que la acción viajaba a Londres (el único *GTA* ambientado en una ciudad real y no una parodia), durante los años sesenta. No fue hasta su salto a la tercera dimensión en 2001 con *Grand Theft Auto III* cuando comenzaron a florecer clones e imitadores. *The Getaway, The Simpsons: Hit & Run, Crackdown, True Crime, Saints Row, Mercenaries* y, más recientemente, *Sleeping Dogs*, deben su éxito a *GTA*, mientras que la propia Rockstar ha seguido refinando la fórmula, lanzando numerosos spin-offs y juegos independientes, incluyendo los excelentes *GTA: Vice City* o *Chinatown Wars* para DS y otros dispositivos portátiles. Ah, y no olvidemos el inminente *GTA V*, que es, como le pasa a cada nueva entrega de la saga, uno de los juegos que más intensamente son examinados por prensa y jugadores antes de su llegada.



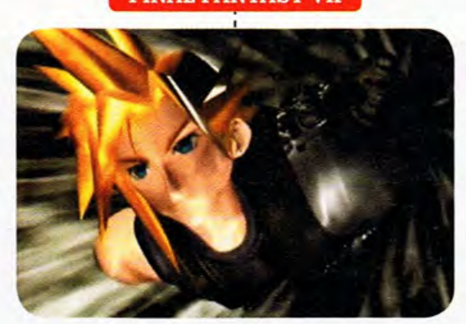
TAMBIÉN DE ESTE AÑO...

GOLDENEYE 007



■ EL ASOMBROSO shooter en primera persona de Rare fue una revelación. Misiones inteligentes, excelentes gráficos y un estudiado nivel de dificultad se combinaban para crear el mejor FPS visto en consola. A todo ello se añadía el increíble multijugador, lo que cimentó la fama de Rare como el mejor desarrollador de N64.

FINAL FANTASY VII



■ LA DECISIÓN de Square de abandonar el sistema basado en cartuchos de Nintendo para su séptimo *Final Fantasy* acabó siendo muy sabia. Cinemáticas increíbles, ambientación mítica y una historia única lo convirtieron en una de las entregas más populares de la serie y una introducción de milones de jugadores al género.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



■ EL TÉRMINO "ambicioso" describe bastante bien el giro que Konami le dio a su saga cazavampírica. Acogiéndose con valentía a unos estupendos sprites en 2D cuando el mundo parecía estar obsesionado con las 3D, *Symphony Of The Night* creó una plantilla para futuros *Castlevania* de la que la serie no se despegaría en años.

LYLAT WARS



■ LA SNES perdió la oportunidad de tener una genuina secuela de *Star Fox* cuando Nintendo se centró en la siguiente generación de hardware, pero los usuarios de N64 tuvieron más suerte. El juegazo de Takao Shimizu entendió el concepto de space opera mejor de lo que lo hacían los juegos basados en *Star Wars*.

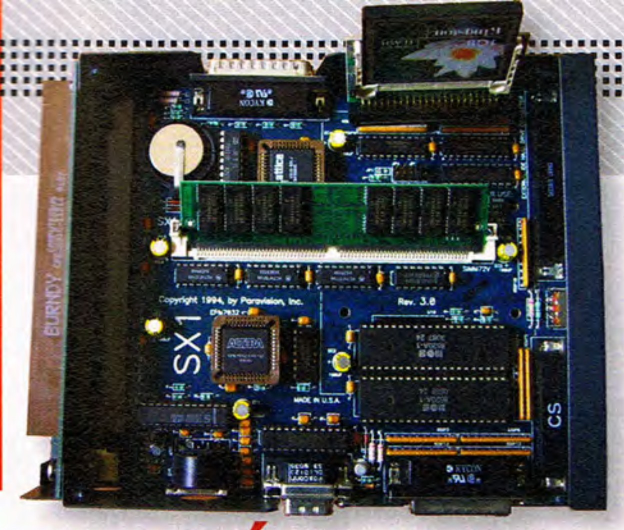
DUNGEON KEEPER



■ EL INNOVADOR juego de PC dio un inteligente giro al género de gestión de recursos. Otorgando al jugador el papel de malo malísimo, éste tiene que convertir su mazmorra en un lugar atractivo para poderosos monstruos que la defiendan de los molestos héroes de turno. Un clásico con todas las de la ley.

RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Tu guía mensual de tesoros retro de colección

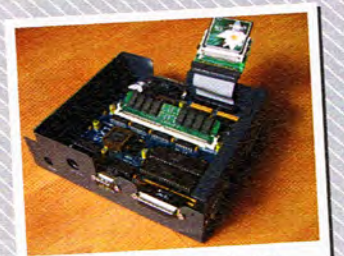


DETALLES

PLATAFORMA: CD32
AÑO: 1994
FABRICANTE: Paravision/Microbotics
ESPERA PAGAR: +200e.

EXPANSIÓN SX-1 PARA AMIGA CD32

Si quieres salir en games™ con tus mejores galas y enseñando tu cacharrería, escríbenos a games@grupozeta.es



PRUEBA A: La SX-1 no es la cosa más bonita del mundo. Como muestra esta imagen, nadie se preocupó de que su diseño tuviera algo que ver con el del CD32.



PRUEBA B: La tarjeta aumenta las posibilidades del CD32 de forma estupenda. No solo lo hace compatible con todo el catálogo de Amiga, sino que lo convierte en un ordenador A1200 completo.

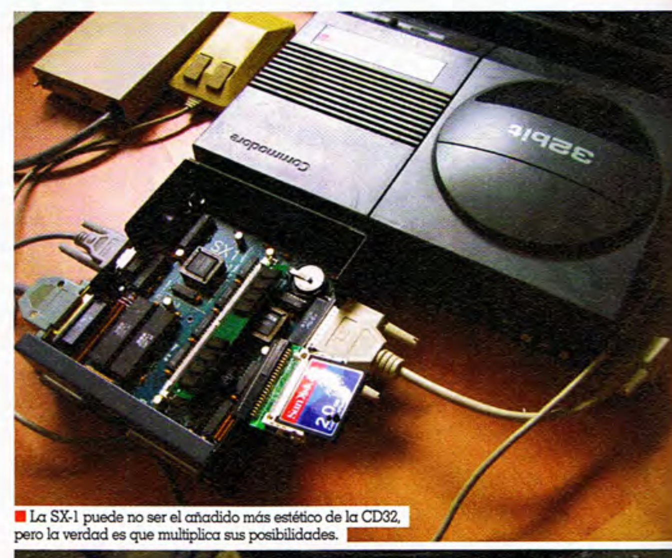


PRUEBA C: UDCE Computer Service lanzó una tarjeta de expansión mejorada. Hacía lo mismo que la SX-1, pero encajaba con menos finura y venía con un procesador CPU 68030 que lo hacía compatible con juegos más avanzados de A1200.

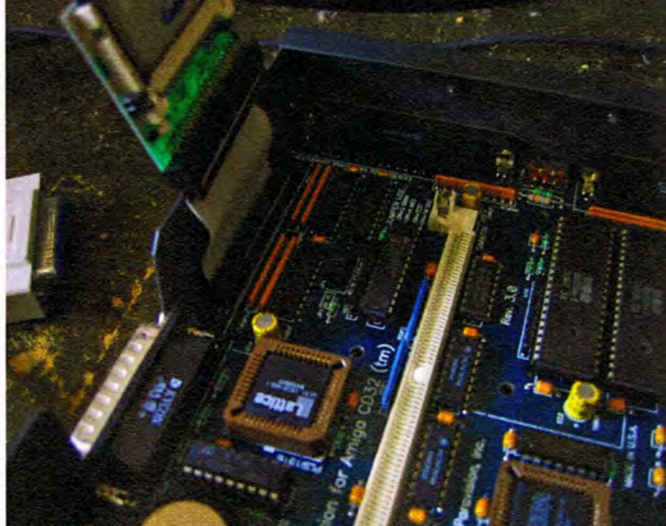
POR QUÉ

EL CD32 fue, sin duda, el intento más popular por parte de Commodore de irrumpir en el mercado consolero. Antes del lanzamiento del sistema en 1993, la compañía ya tenía dos híbridos de consola y ordenador de éxito nulo bajo el brazo: el Commodore 64GS (Game System), que era básicamente una versión de cartucho del C64; y el CDTV, un carísimo cacharro basado en tecnología CD-ROM y propulsado por el hardware del Amiga 500. Siguiendo este patrón, el CD32 se basaba en la arquitectura del Amiga 1200, chipeado incluido. Pero el CD32 podía adelantar a sus infaustos precedentes... con algo de ayuda.

La SX-1 era una tarjeta de expansión hecha por una third-party que podía insertarse en la parte trasera de la consola y que permitía conectarla con una disquetera, una impresora, un disco duro o incluso un teclado. Convertía al CD32 en un ordenador A1200 con todas las de la ley, y expandía considerablemente las funciones y catálogo de software de la consola, permitiéndole ejecutar juegos de A500, A1200, CDTV y CD32. La tarjeta transformaba al CD32 en el Amiga orientado a juegos definitivo. Y por eso esta expansión se ha convertido, con el paso de los años, en un ítem venerado y apreciado por los fans de la casa Commodore.



La SX-1 puede no ser el añadido más estético de la CD32, pero la verdad es que multiplica sus posibilidades.



¿Vale la pena?

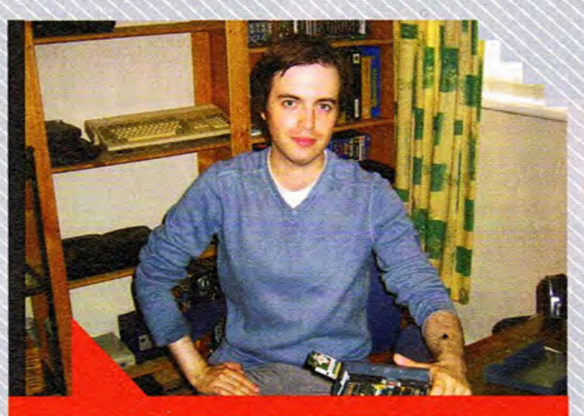
■■■ SI YA tienes un A1200 y un CD32, no tiene demasiado sentido que pilles la tarjeta SX-1. Los juegos de Amiga 500 pueden ser ejecutados en el A1200, y sin necesidad de emplear ninguna expansión costosa puedes copiar tus juegos en disquete a un CD y jugarlos sin demasiado trajín en una CD32 sin ampliar, con un pequeño trasteo con un disco de arranque.

Si no tienes un Amiga o eres un coleccionista de Commodore de pelo en pecho, el CD32 y la SX-1 pueden interesarte, sobre todos si eres fan de los juegos de Amiga. Aunque buena parte del catálogo del CD32 estaba construido, básicamente, con ports de Amiga 500 que solo mejoraban con bandas sonoras reproducidas desde CD y nuevas cinemáticas, hay alguna que otra exclusiva interesante procedente de su último tramo de vida, como *Simon The Sorcerer*, *Alien Breed: Tower Assault* o *Ultimate Body Blows*. Como la tarjeta SX-1 transforma la consola en un ordenador A1200 capaz de ejecutar prácticamente cualquier juego del catálogo de Amiga, suponen un combo muy atractivo para cualquier coleccionista de Amiga que se precie de serlo.



■ Conectando un teclado, una unidad de disco y una impresora al CD32, la SX-1 convierte la consola en un ordenador A1200 completo.

¡DATO!
Uno de los últimos lanzamientos de hardware de Commodore fue una unidad de CD-ROM externa que permitía correr juegos de CD32 en un A1200.



TENGO UNO

Nombre: **Dave Webster**
Ocupación: **Programador**

■■■ ¿Qué tiene el CD-32, y la SX-1 en particular, para que te resulten atractivos?
Me gusta lo estrafalarios que resultan. La unidad te permite convertir la consola en un Amiga completamente operativo, igual al A1200, con teclado, monitor, disquetera, HDD, puerto de serie y RAM extra. Las únicas consolas recientes capaz de hacer algo similar han sido la PS3 y, en menor medida, la Dreamcast. El propio CD32 tiene un puñado de juegazos desarrollados específicamente para aprovechar el chip AGA y el CD, como *Liberation* o *Simon The Sorcerer*.

¿Dónde y cómo encontraste tu SX-1?
Compré juntas la tarjeta y la consola, más el teclado y la disquetera, en 2001 en una tiendecilla del rastro de Scarborough. Si recuerdo correctamente, me costó todo unas cien libras. Había un tío que tenía una tienda de ordenadores y juegos de consola de segunda mano y que estaba especializado en artículos de Amiga y Sega Saturn. Por desgracia, la tienda cerró hace unos años.

¿En qué condiciones estaba la tarjeta?
La unidad estaba nueva, en su caja, y venía con manual. Le faltaba el adaptador de Compact Flash, que cogí de mi A1200.

¿Lo usas? ¿Qué te parece?
En su día, muchísimo. A principios de los noventa tenía un Atari ST y mi experiencia con el Amiga había sido siempre a través de máquinas de amigos. Para mí, tener un Amiga en vez de usar emuladores fue un buen ejercicio de exploración, y me llevó a gastar pasta en un A1200 y un acelerador 68030.

Finalmente, ¿considerarías en algún momento venderla, o esto es tuyo ya para siempre?
Por dinero no. Creo que cuando decida deshacerme de la tarjeta, se la cederé a alguien que le vaya a dar un buen hogar.

LA GUÍA RETRO DEL... WRESTLING

Con el reciente WWE '13 proporcionándonos la correspondiente sartenada de sillitas eléctricas, games™ se sube al ring de los juegos clásicos de lucha libre y repasa el legado de este subgénero

EN MUCHOS SENTIDOS, tiene toda la lógica que la lucha libre o wrestling y los videojuegos vayan de la mano. Tienes la energía, el espectáculo, la castaña pilonga por el mero hecho de la castaña pilonga. Tienes personajes estrafalarios, polarizados en buenos y malos sin matices, argumentos cutres llenos de giros de guion ridículos. Tienes mezcla de acción, comedia y drama, a menudo sin que nada tenga el menor sentido. Y sobre todo, tienes espectáculo y entretenimiento por encima de cualquier otra consideración.

Por eso tiene todo el sentido que videojuegos y lucha libre hayan estado unidos desde los tiempos de *Pac-Man*. Sí, hace casi treinta años que Technos Japan lanzó el ortopédido *The Big Pro Wrestling!* para recreativas, dando el pistoletazo de salida para un género que no ha llegado a desaparecer en ningún momento.

Y aunque la lucha libre virtual está dominada (como en su contrapartida real) por la gigantesca World Wrestling Entertainment de Vince McMahon, los juegos retro de lucha libre son mucho más variados, algunos de ellos clasicazos, otros subproductos de medio pelo y otros con inesperadas localizaciones al español.

Echemos un vistazo a la historia de la lucha libre en los videojuegos, de los infames primeros títulos sin licencias a las grandes superestrellas. Debido a la abundancia de títulos, no repasaremos con detalle todos y cada uno de ellos. Pero sí que recordaremos los más importantes, aquellos que hicieron del ring pixelado una cita ineludible en consolas y microordenadores clásicos.

Agarraos los machos y sujetaos las mallas: intentaremos colar todas las morcillas que podamos de las inolvidables retransmisiones de JL Ibáñez y Héctor del Mar. Que de eso se trata, ¿no?

"Preparaos para una dosis de Hulkamania"

1983: THE BIG PRO WRESTLING!



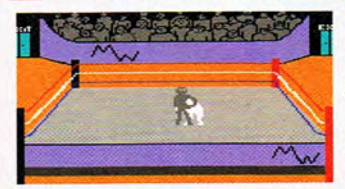
■ ESO ES: el primer juego de lucha libre de la historia no tenía nada que ver con la WWF, la WCW o cualquier otro gran nombre del deporte de la época. El arcade de Technos Japan permite a los jugadores que entren y salgan del ring con un sistema de movimientos por menús y que enfrentaba a los Ricky Fighters contra los Strong Bads, que servirían de inspiración para los personajes de la serie de animación en flash *Homestar Runner*. En 1985 llegó a Estados Unidos portado para NES bajo el título *Tag Team Pro Wrestling*. Fue un pionero, pero los controles aún eran toscos. Technos mejoraría mucho con el infinitamente superior *Mat Mania: The Prowrestling Network* en 1985, y *Mania Challenge* en 1986.

1984: APPOOOH

■ SEGA LLEGÓ al género con este arcade que solo se vio en Japón, en un juego cuyo nombre ya previene de los bufidos que de ira que va a soltar el jugador. Destacaba, sin embargo, por las parodias de luchadores conocidos. Hulk Hogan era 'H Hogen', André el gigante era 'A Giants', y así.



1984: MASTER WRESTLING



■ EL PRIMER juego doméstico de lucha libre fue el desconocido *Mike Gibson's Master Wrestling* para Commodore 64. Era mayormente mediocre, con luchadores feísimos y poco detallados moviéndose mediante animaciones paupérrimas. El C64 recibiría mejores juegos del género con *Rock 'N Wrestle* de Beam y *Wrestling Superstars* de Codemasters, aunque el género no triunfó en la máquina.

1985: M.U.S.C.L.E.



■ LANZADO EN Japón como *Kinnikuman Muscle Tag Match*, el *M.U.S.C.L.E.* de Bandai para NES fue el primer juego de lucha libre en incluir personajes licenciados de forma oficial. Pero no de luchadores reales, sino del manga *Kinnikuman*, que aquí conocimos como *Musculman*. Incluso para lo que hemos tenido que padecer en NES, este juego tenía un aspecto horrible, y la mecánica iba a la par. En la versión americana del juego, el personaje Brocken Jr fue eliminado por poseer una llave mortífera llamadada Gaseo Nazi. Yeah.



1986: PRO WRESTLING

UNOS MESES antes de que Nintendo lanzara su propio *Pro Wrestling*, Sega publicó este juego de lucha por equipos para Master System. Incluía las sempiternas sillas de aluminio para golpear, entradas al ring con fanfarrias, vuelos desde la cuerda superior, e incluso un sistema para determinar quién podía usar esas sillas y vuelos.



1986: PRO WRESTLING

DESAFORTUNADAMENTE PARA Sega, el *Pro Wrestling* de Nintendo acabó siendo más popular, y acabó convirtiéndose en uno de los juegos más queridos de la historia de las consolas domésticas.

Era algo cutrecillo y estaba muy lejos de la perfección, pero *Pro Wrestling* tenía un roster de luchadores que eran la risa, cada uno con sus movimientos y estilo propio. El modo para un jugador consistía en ganar el cinturón de la Video Wrestling Association, y defenderlo hasta enfrentarse al absurdamente difícil Great Puma. Una vez logrado, el juego obsequiaba al protagonista con aquella infame pantalla de 'A winner is you!', cumbre del Crasic Engrish.

Había un árbitro que controlaba lo que sucedía en la pantalla, corría hacia los luchadores cuando uno de ellos caía y contaba el tiempo que pasaban fuera del cuadrilátero.

Había hasta un cámara filmando todo desde una zona algo más segura. Desde luego, estos detalles pueden sonar hoy muy básicos, pero como la mayoría de los elementos de *Pro Wrestling*, nos volaron la cabeza hace ya la friolera de 27 años.

"PUEDEN SONAR MUY BÁSICOS HOY, PERO ESTOS ELEMENTOS NOS VOLARON LA CABEZA HACE 27 AÑOS"



1987: MICROLEAGUE WRESTLING

LA WORLD Wrestling Federation licenció su primer juego con este título de lucha y estrategia por turnos para C64 y Atari ST. Sí, estrategia por turnos. Solo había dos combates (Hulk Hogan contra Randy Savage en una cara del disco y Hogan contra Mr Wonderful en la otra) y el juego consistía en contemplar caras digitalizadas que iban cambiando según progresaban los combates en base a las decisiones tomadas a partir de complejos menús. Ni más ni menos y difícil como un infierno. Pero incluía como extras entrevistas con 'Mean' Gene Okerlund, presentaciones en el ring del veterano Howard Finkel, e incluso comentarios en texto de cada lucha.



1988: THE MAIN EVENT

UNO DE los mejores arcades en aparecer en este periodo fue *The Main Event*, un sencillo pero divertido juego de Konami que incluía voces reales de un comentarista, gráficos maravillosos y tres categorías de luchadores según el peso, cada uno con su propio catálogo de golpes. Por desgracia, como también tenía imitaciones muy descaradas de las estrellas de la WWF fue retirado de circulación en poco tiempo.



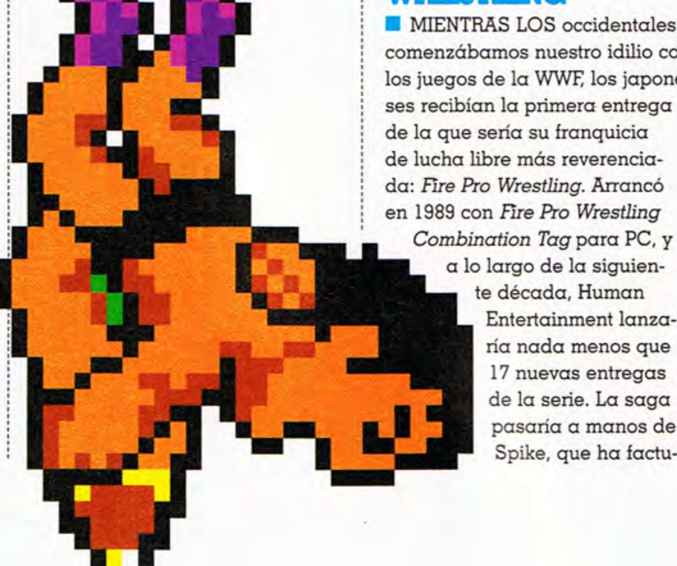
1989: WWF WRESTLEMANIA

POSIBLEMENTE, EL ejemplo más temprano del empleo de un videojuego para promocionar la lucha libre real: este *WWF WrestleMania* de Rare fue lanzado para NES semanas antes de WrestleMania V. El juego en sí no era gran cosa, con gráficos de calidad media y un repertorio de golpes muy limitado. Pero llevaba una experiencia genuína de la WWF a una consola tremendamente popular, lo que lo convirtió en el juego de lucha libre más vendido del momento. Y como cualquier fan de la lucha sabe, si el público te quiere acabarás petándolo.



1989: FIRE PRO WRESTLING

MIENTRAS LOS occidentales comenzábamos nuestro idilio con los juegos de la WWF, los japoneses recibían la primera entrega de la que sería su franquicia de lucha libre más reverenciada: *Fire Pro Wrestling*. Arrancó en 1989 con *Fire Pro Wrestling Combination Tag* para PC, y a lo largo de la siguiente década, Human Entertainment lanzaría nada menos que 17 nuevas entregas de la serie. La saga pasaría a manos de Spike, que ha factu-



All-Stars del Wrestling

Las mejores apariciones de diez técnicos de la somanta de palos

HULK HOGAN
(WWF SUPER WRESTLEMANIA)

■ La Hulkamania estaba aún en pleno apogeo en 1992, cuando el inmortal Hulk Hogan enseñó los dientes en la portada de *WWF Super WrestleMania*. La caída con la pierna marca de fábrica de Hogan era en este juego más letal que nunca.

ANDRE EL GIGANTE
(WWF WRESTLEMANIA)

■ El que fue en su día rival de Hogan no era un adversario a subestimar, y lo demostraba en el *WWF WrestleMania* de NES: un par de bofetadas con esos remos y dejaba KO a cualquiera en segundos.

OWEN HART
(WWF RAW)

■ El tardío e infrautilizado Owen Hart debutó en los juegos en *WWF Raw*, donde podía dar para el pelo a todos sus competidores. Ni rastro del bufo superhéroe al que dio vida, Blue Blazer.

ROAD WARRIORS
(WCW WRESTLING)

■ Puede que *WCW Wrestling* no fuera un gran juego, pero lleva en portada a uno de los dúos más prolíficos de todos los tiempos: los Road Warriors. Hawk y Animal eran complicados por separado, pero un equipo de ambos era devastador.

ENTERRADOR
(WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME)

■ El Enterrador ha sido un icono de los juegos de la WWE durante más de dos décadas. Nunca estuvo más ganso que en el arcade de Midway, donde daba todos sus golpes típicos e invocaba a los espíritus del inframundo. En serio.

GOLDBERG
(WCW/NWO REVENGE)

■ Famoso por aparecer en las populares Monday Night Wars, Bill Goldberg era un asno invencible. Empezó a destacar en *WCW/nWo Revenge*, donde tenía dos golpes ejecutores mortales: el brutal Jackhammer, y el camión de mercancías en formato castañazo llamado Spear.

JAKE 'SERPIENTE' ROBERTS
(WWF WRESTLEFEST)

■ El pitoniso (de pitón) era una de las mayores estrellas del arcade *WWF WrestleFest*, lo que lo convertía en una elección recurrente. Con una interesante variedad de súplex, lanzamientos y, por supuesto, su popular DDT, tenía todo el sentido del mundo.

REY MYSTERIO
(WCW VS NWO: WORLD TOUR)

■ Una de las ventajas de la WCW sobre sus competidores es el tonelaje de su división de luchadores de peso crucero, y entre ellos, el popular Rey Mysterio. El enmascarado tiene un estilo a lo Spider-Man en *World Tour*, lo que encaja con su repertorio de acrobacias aéreas.

THE ROCK
(WWF WRESTLEMANIA 2000)

■ Se podía oler lo que The Rock andaba cociendo a principios de siglo, cuando *WWF WrestleMania 2000* lo puso a combatir en la Nintendo 64. De todo el repertorio de luchadores del juego, The Rock era la genuina estrella, el más atractivo de usar y de mirar

STONE COLD STEVE AUSTIN
(WWF NO MERCY)

■ Tiene todo el sentido que uno de los luchadores más queridos de la historia aparezca en uno de los juegos de lucha libre más adorados de todos los tiempos. Abrir un agujero en el pecho del oponente nunca ha sido tan divertido como en *No Mercy*, y a eso poco se puede añadir.

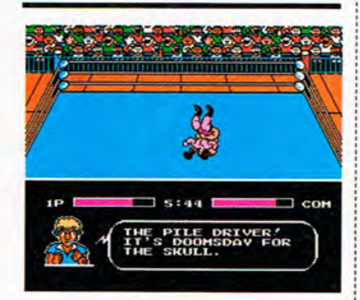


rado otras 11 entregas más. Por supuesto, una franquicia no sobrevive con tantas entregas (presentes en casi todos los sistemas mayoritarios) sin ser endemoniadamente buena. Los pixelazos en 2D de *FPW* pueden tener un aspecto algo ganso hoy, pero la mecánica del juego es extraordinaria. Nada de machacar botones: los juegos confían en la habilidad y el timing del jugador, lo que resulta muy satisfactorio cuando las llaves van funcionando.

A diferencia de los juegos del género occidentales, los títulos de *FPW* no se han vinculado a franquicias del deporte reales. Sin licencias oficiales, sus muchas entregas han ido revisando todo tipo de variantes del wrestling a lo largo y ancho del mundo, del brawling americano al puroresu japonés. Los juegos acabarían incluyendo editores de personajes y combates.

Todo ello, sumado, resulta en una de las franquicias de wrestling más aclamadas crítica y comercialmente del mundo.



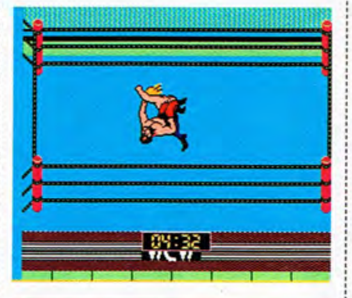


1989: TECMO WORLD WRESTLING

■ EL PRIMER juego de lucha libre de Tecmo fue bueno pero no grandioso. Podías escoger entre diez luchadores sin licenciar y renombrarlos a tu gusto. Se desarrollaba con suavidad, permitía reverses e incluía retransmisiones de los combates a través de texto.

1990: WCW WRESTLING

■ LA RIVAL de la WWF, la World Championship Wrestling, debutó en los juegos con este título no demasiado inspirado para NES. Y cuando decimos "no demasiado inspirado" queremos decir justo eso: *WCW Wrestling* era en realidad un port recauchutado de *Super Star Pro Wrestling*, lanzado en Japón un año antes y sin nada que ver con la WCW. No era un mal juego, pero carecía de la autenticidad que se le exige a un juego de lucha para triunfar.



1991: WWF WRESTLEFEST

■ EL ÚLTIMO arcade de Technos Japan superó a su ya muy sólido predecesor, el *WWF Superstars* de 1989 en casi todos los aspectos. Tenía un aspecto glorioso: amplió su roster para meter a luchadores como Mr Perfect o el Sargento Slaughter; incluyó llaves entre dos luchadores; e incluso introdujo luchas en jaulas y el Royal Rumble. Y sobre todo, los luchadores comenzaron a comportarse como sus contrapartidas reales. Andre el Gigante no podía ser levantado por nadie, por ejemplo, y solo podían hacer llaves de inmovilización los luchadores que las practicaban también en los combates reales.

A pesar del éxito (que le ha llevado hasta a tener un remake para iOS), Technos no lo disfrutó demasiado: no tardaría en tener problemas financieros que llevarían a su bancarrota en 1996. La historia se ha repetido con THQ.



1993: WWF ROYAL RUMBLE

■ APARTE DE *WRESTLEFEST*, la mayoría de los otros títulos de WWF lanzados durante esta época fueron mediocres. Juegos como *WWF WrestleMania Challenge*, *WWF WrestleMania: Steel Cage Challenge*, *WWF Rampage European Tour* o *WWF King Of The Ring* no estaban mal, pero pronto fueron olvidados.

Más destacables son un trío de juegos de 16 bits de LJN desarrollador por Sculptured Software. *WWF Royal Rumble* para Super Nintendo y Mega Drive fue el segundo, después de *WWF Super WrestleMania*, y era un juego sencillamente fantástico.

"HUMAN LANZÓ NADA MENOS QUE 17 ENTREGAS DE FIRE PRO WRESTLING DURANTE LA DÉCADA SIGUIENTE"

DETRÁS DE LOS NIVELES: TOTAL EXTREME WRESTLING

El desarrollador indie Adam Ryland nos habla de la extraña serie Extreme Wrestling, que adapta las mallas y la testosterona a un mundo de aventuras de texto y viciantes juegos de cartas.



Los juegos de cartas y las aventuras de texto no suelen asociarse con los juegos de lucha libre. ¿De dónde vino la idea de unirlos con *Extreme Wrestling*?
El estado del mercado en ese momento y lo que otras compañías estaban haciendo no influyó para nada en la decisión. El juego original lo escribimos entre unos pocos amigos y yo porque nos gustaban los juegos de gestión; nunca hubo intención de buscar una audiencia más amplia que nosotros mismos.

Sin embargo, se detecta en *EW* un amor auténtico por la lucha libre. ¿Cuándo te aficionaste al deporte, y cómo lo tradujiste al formato texto?
Me convertí en fan del wrestling en torno a 1992-1993, pero como por entonces no tenía acceso a retransmisiones en directo, tenía que ver grabaciones de combates de la década anterior, así que mis influencias pertenecen al periodo de la Hulkamania. Los juegos de *Extreme Warfare* no intentaban transmitir ningún tipo de pasión por el negocio del wrestling, ya que por entonces yo solo era un fan casual; fue una feliz coincidencia que me fuera interesando en el deporte al mismo tiempo que me aficionaba a la programación y los simuladores de gestión, así que todo acabó confluyendo.

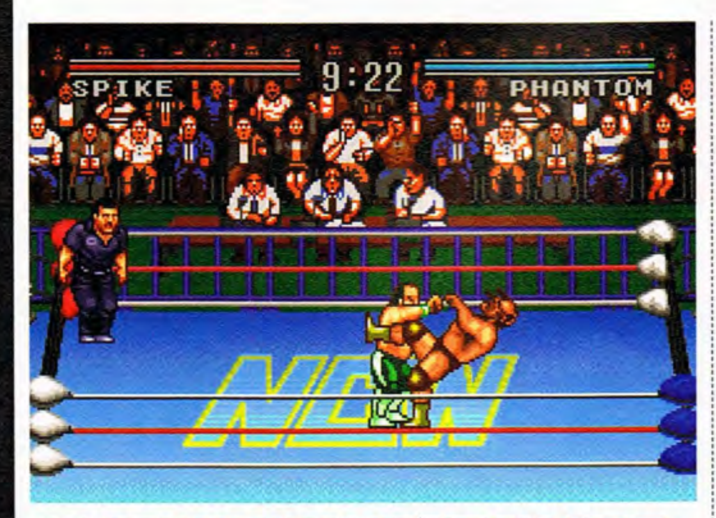
¿Cómo equilibraste la creación de un simulador de gestión

bastante preciso como este y el hacerlo accesible para los recién llegados?
Se equilibró sobre la marcha, según íbamos programando. El dicho de 'no puedes contentar a todo el mundo todo el tiempo' encaja bastante bien aquí,

¿Tuviste que hacer mucha investigación acerca de cómo funciona la trastienda de la lucha libre para hacer *EW*?
No hubo que hacer un esfuerzo específico de investigación; he leído miles de biografías de luchadores y revistas sobre el tema, así que he fui cogiendo lo que necesitaba. Lo solucioné con una combinación de memoria y un buen ojo para el detalle.

¿A dónde quieres llevar la serie en un futuro ?
En diciembre de 2012 sacamos el último juego de la serie, *TEW 2013*, así que durante un tiempo eso ha sido todo en lo que hemos estado centrados. Ahora voy a descansar durante un mes o dos para recargar fuerzas antes de decidir qué voy a hacer a continuación.

Imagina que de repente estás en el Cornellverso. ¿Cuál es tu golpe favorito, tu música de entrada y tu latiguillo recurrente?
No tendría ninguno. ¡Estaría en el backstage, escribiendo los guiones del espectáculo!



1993: ZEN-NIPPON PRO WRESTLING (SERIE)

■ Quizás la alternativa exclusivamente japonesa de *Fire Pro Wrestling* más notable. Esta *Zen-Nippon Pro Wrestling* de Natsume estaba basada en los luchadores de la salvajemente popular All Japawn Pro Wrestling. El desarrollador consiguió lanzar cinco juegos distintos de *Zen-Nippon* en dos años, no tan interesantes como los de *FPW*, pero bastante aceptables a su manera, con movimientos diferenciados para cada luchador y una notable variedad de modos de juego. Solo el segundo, *Zen-Nippon Pro Wrestling Dash: Sekai Saikyou Tag*, llegó a Occidente, con el título *Natsume Championship Wrestling*.

Aunque no estaba estrictamente ligado a la serie de Natsume, el nombre de *Zen-Nippon* acabaría llegando a manos de los dearrolladores de *FPW*, Human, durante un par de juegos, hasta acabar en Sega, que produjo una sartenada de juegos a partir de la licencia de All Japan Pro Wrestling. El mejor, sin duda, fue *Giant Gram 2000: All Japan Pro Wrestling 3* para Dreamcast, un doloroso y realista simulador desarrollado por Scarab que no salió de Japón y que muchos fans hardcore del género consideran el mejor de la historia.

Su mecánica era fluida y variada, tenía movimientos comunes y particulares de cada luchador, y un original sistema de agarres. Permitía hacer salvajes piquetes de ojos y asfixiar al contrario cuando el árbitro no miraba. Había posibilidad de combates a dobles o a triples, ademas de individuales y, cómo no, un Royal Rumble. Cada versión tenía un punto para coleccionistas, además, ya que cada formato tenía algunos luchadores exclusivos.

En general, *WWF Royal Rumble* tenía un aspecto estupendo, se jugaba fenomenal y no tenía competidores. Su secuela, *WWF Raw*, obra de Acclaim (otra quebrada), lo mejoró en casi todos sus aspectos.



1993: SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

■ NO NOS vamos a resistir a mencionar *Saturday Night Slam Masters*, uno de los últimos y más gloriosos arcades de lucha libre, un juego de lucha en 2D de Capcom que mezclaba *WrestleFest* y *Street Fighter II*, y era tan loco como se puede suponer. Merece ser recordado por contar con Mike Haggar de *Final Fight* incluido en su róster, y por tener el título japonés más viril de todos los tiempos: *Muscle Bomber: The Body Explosion*.



1995: WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME

■ MIDWAY SE asomó a la moda de los juegos de wrestling en 1995, lanzando este extraño pero disfrutable juego de lucha en 2D que tenía el aspecto y la mecánica de *Mortal Kombat*, también de Midway. Tuvo ports para consolas, y pronto Doink anduvo estrechando manos altovoltaicas a sus rivales en todo tipo de formatos domésticos. El payasete *WWF: In Your House* le siguió un año después, también parecía un *MK* de saldo e incluía escenarios alejados del típico ring.



1995: EXTREME WARFARE (SERIE)

■ Los *Extreme Warfare* (luego *Total Extreme Wrestling*) del británico Adam Ryland son un extraño híbrido indie de simulador de lucha vía texto y gestor empresarial que deja a los jugadores que organicen espectáculos de lucha con resortes tácticos muy cuidados. O dicho de otra forma: adictivos.

1995: TOUKON RETSUDEN (SERIE)

■ BASADO PRIMORDIALMENTE en los luchadores de New Japan Pro Wrestling, la serie *Toukon Retsuden* para PlayStation y Dreamcast no es magistral, pero merece atención por un par de motivos. Es uno de los primeros juegos de lucha libre en 3D, y además fue desarrollado por Yuke, que trabajaría más adelante en

NUEVAS BOFETADAS

Diez juegos recientes llenos de hombres depilados



WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN

■ El último *SmackDown!* rebajó los aspectos más arcade de sus precedentes, optando por una aproximación más equilibrada al género. También introdujo las competiciones Bra & Panties, pero qué podemos decir de eso.



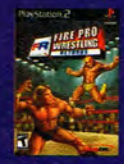
DEF JAM: FIGHT FOR NY

■ Técnicamente un juego de lucha, el segundo *Def Jam* estaba influenciado por el género de wrestling. Incluía una buena cantidad de famosos hiphoperos, buenos controles y, por supuesto, una gran banda sonora.



KING OF COLOSSEUM II

■ Pilla una copia de importación del sucesor de Spike en 3D de la serie *Fire Pro Wrestling*, porque *King Of Colosseum II* tenía una selección de luchadores japonesa estupenda y un maravilloso sistema de agarres.



FIRE PRO WRESTLING RETURNS

■ Muchos consideran *FPW Returns* uno de los mejores juegos de lucha de la historia, y con razón: era absurdamente profundo a todos los niveles y modernizó su ya tremendamente efectiva fórmula.



WWE SMACKDOWN VS RAW 2006

■ Lo mejor de los juegos de *SvR* era su sólido online y un gran modo Temporada, así como un necesario refinamiento en la mecánica clásica patentada por Yuke.



WWE DAY OF RECKONING 2

■ El juego de Yuke para GameCube tenía un estupendo modo Historia y un sistema de lucha más complejo y táctico de lo habitual en lo alto del ring.



WRESTLE KINGDOM 2: PRO WRESTLING SEKAI TAISEN

■ Otro que no salió de Japón: *Wrestle Kingdom 2* tenía un sistema de juego un poco en bragas, pero llevaba montones de extras, incluyendo entrevistas con su legendario róster.



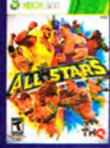
TNA WRESTLING

■ Este juego de lucha por turnos para iOS fue quizás la única contribución positiva que ha hecho TNA al mundo de los videojuegos. Por desgracia, ha sido retirado de la Apple Store y sustituido por el inferior *TNA Wrestling iMPACT!*.



TOTAL EXTREME WRESTLING 2010

■ La penúltima versión del adictivo simulador en formato texto de Adam Ryland dejó vivir a los fans sus fantasías mcmahonianas más salvajes y dirigir su propia liga (pero sin acusaciones de abuso de esteroides).



WWE ALL STARS

■ Un refrescante y divertido cambio de estilo para el ya molesto realismo de los juegos de lucha modernos. *WWE All Stars* mezcló a estrellas pasadas y presentes de la forma más exagerada y loca posible.



WWF SmackDown!. A Occidente nos llegó en 1996 *Power Move Pro Wrestling*, basado en el primer *Toukon Retsuden*.

1997: WCW VS NWO: WORLD TOUR

■ A PESAR de su popularidad en la vida real, la WCW había estado siempre sumergida en un mar de mediocridad digital. Todo cambió con este juego de THQ y AKI. Inauguró un revolucionario sistema de agarres gracias al que los combates se sentían más naturales. Las barras de energía se sustituyeron por medidores de Espíritu, que daban poder ocasional. No era perfecto, con una presentación tan pocha que tenía más de japonés que de la WCW, pero los jugadores lo convirtieron en el juego del género más vendido de N64.



1998: WWF WAR ZONE

■ LA WWF saltó a las 3D con este juego de Acclaim. Trajo un montón de buenas ideas, como un público que reaccionaba a los combates, pero los combos con botones sonaban un poco a viejo despues de *World Tour*. Al último juego de la WWF de Acclaim, *WWF Attitude*, le pasó algo similar.



1998: WCW/NWO REVENGE

■ COGE *WCW vs nWo: World Tour*. Mejora todo. Ya tienes *WCW/nWo Revenge*. Mejores gráficos, mecánica refinada, nuevos movimientos, rings reales, un sistema de combos, entradas espectaculares, managers, cinturones, árbitro, alianzas entre luchadores y el mejor róster occidental hasta la fecha.

De hecho, era tan sublime que obligó a la WWF a contraatacar firmando un contrato con THQ y la propia AKI, llevando a la WCW a aliarse con EA. Ese contrato daría pie al correcto *WCW Mayhem* en 1999 y el horrible *WCW Backstage Assault* en 2000. El daño estaba hecho, y la WWF acabaría venciendo definitivamente un año después.



1998: ALL JAPAN WOMEN'S PRO WRESTLING

■ UN RÁPIDO homenaje a las damas del wrestling, que habían sido relegadas a meras comparsas y a portadas de *Playboy* durante años. Títulos como *All Japan Women's Pro Wrestling* para PSOne se tomaban al sexo débil de forma más seria, con un potente sistema de agarres y gráficos atractivos. No salió de Japón, así que buena suerte para encontrarlo a estas alturas.



1999: WWF WRESTLEMANIA 2000

■ THQ CONTINUÓ afinando el tono con cosas como *WrestleMania 2000*, su debut en la WWF. Un detallado creador de



luchadores y un extenso modo Carrera eran las novedades, pero su gran cualidad era la tremenda mecánica de AKI. Bueno, eso y la intervención del brutal Stone Cold.

2000: ECW HARDCORE REVOLUTION

■ DESPUÉS DE perder la licencia de la WWF, Acclaim se pasó a la más pequeña pero muy popular Extreme Championship Wrestling.



"MUCHA GENTE JURARÍA QUE WWF NO MERCY ES EL MEJOR JUEGO DE WRESTLING DE LA HISTORIA"

Todo salió mal. *Hardcore Revolution* y su continuación, *Anarchy Rulz* fueron juegos fofos, carentes de la energía que dio fama a la ECW.

La ECW, como la WCW, fue comprada por la WWF en 2001. Acclaim lo volvería a intentar sin éxito en 2001 con *Legends Of Wrestling*. En 2004, Acclaim cerró.



2000: WWF SMACKDOWN! (SERIE)

■ EL GIGANTE de Yuke para PSOne arrancó en el 2000. La acción era rápida, tipo arcade, y desplegaba complejos combos para los agarres. Tenía unos gráficos asombrosos, detalladas zonas de backstage, y el modo Historia duraba horas y horas. Pasó a llamarse *SmackDown vs Raw* en 2004, y luego simplemente *WWE* en 2011.

2000: WWF NO MERCY

■ MUCHOS JURARÍAN que *No Mercy* es el mejor juego de lucha de la historia. No es del todo cierto, pero es complicado encontrarle defectos.

No Mercy afinó la fórmula iniciada con *World Tour*. Los modos Historia y Creación eran más extensos que nunca, llegaron los combates con escaleras, las entradas tenían música real y cada luchador actuaba como su contrapartida real. También poseía el factor nostalgia: los jugadores lo ponían y de inmediato se veían transportados a la irrepetible Era de la Actitud. Y eso no tiene precio.



2000: ALL STAR PRO-WRESTLING (SERIE)

■ CERRAMOS NUESTRO repaso con este juego exclusivo de PS2 de Square. Tenía un gran aspecto, pero su control con los dos sticks funcionaba, bueno, como si lo hubiera hecho un desarrollador de RPGs en vez de uno de juegos de wrestling. *All Star Pro-Wrestling II* rectificaría esos problemas, y aún mejoraría en un tercero, pero la serie nunca llegaría a la grandeza de otros juegos de Square.



ESENCIALES

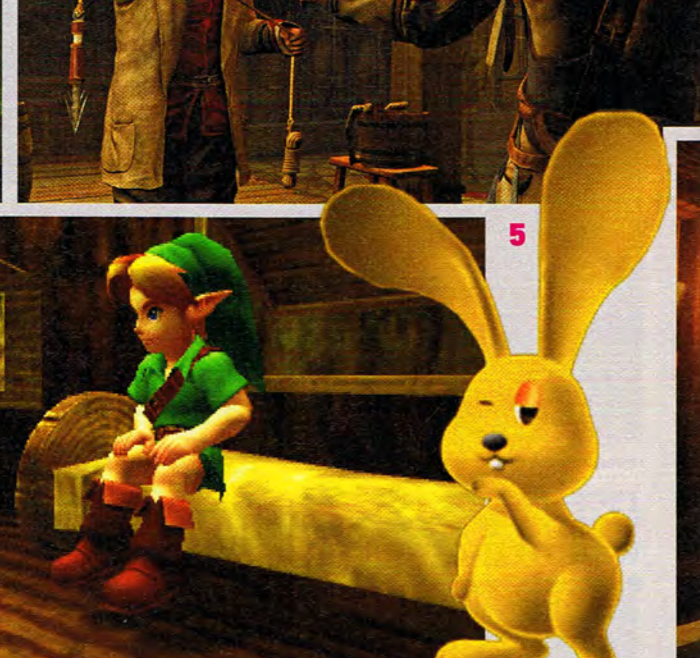
10 MAYORES CAPULLOS DEL VIDEOJUEGO

■ Mario o Pac-Man son emblemas de la industria del videojuego que han sobrevivido años gracias a su virtuosismo, pero existen numerosos juegos cuyos protagonistas más cafres que Pipi Estrada. Son personajes que agotan nuestra paciencia, que dan vergüenza por ridículos o que simplemente tiraríamos por un barranco si nos dejaran. Este mes nos vengamos, a nuestra manera, de esta panda de 'desgraciaos'.









Dante
Juego: Devil May Cry
Desarrollador: Capcom

1 Amamos *Devil May Cry* como saga, incluso su nuevo capítulo, pero Dante era un idiota y, echando al vista atrás, casi parece más una corista con nuez de Lady Gaga que un tío duro que caza demonios. Os retamos a encontrar a otro protagonista de videojuego capaz de crear tanta repulsión solo con un par de saltos y un par de coletillas de chulo de playa. Si esa era la intención de Capcom, muy bien, consiguieron un personaje inaguantable cada vez que había una cinemática. El nuevo Dante sigue siendo bastante tonto, pero al menos no va disfrazado, como este.

Vincent
Juego: Catherine
Developer: Atlus

2 Vincent es el retrato de un egoista, de un borrachín que echa una cañita al aire cuando no le mira su novia de toda la vida que, por cierto, también es tonta: ¿qué hace una mujer de éxito con semejante desgraciado? En todo caso, que tuviéramos que responder preguntas personales a través de semejante subser daba vergüenza ajena, hasta el punto de querer sabotearle a propósito para arruinarle la vida. Encima de infiel, tonto. Toda una representación de lo peor del heteropatriarcado esetan de hoy en día.

Navi
Juego: Zelda: Ocarina Of Time
Developer: Nintendo

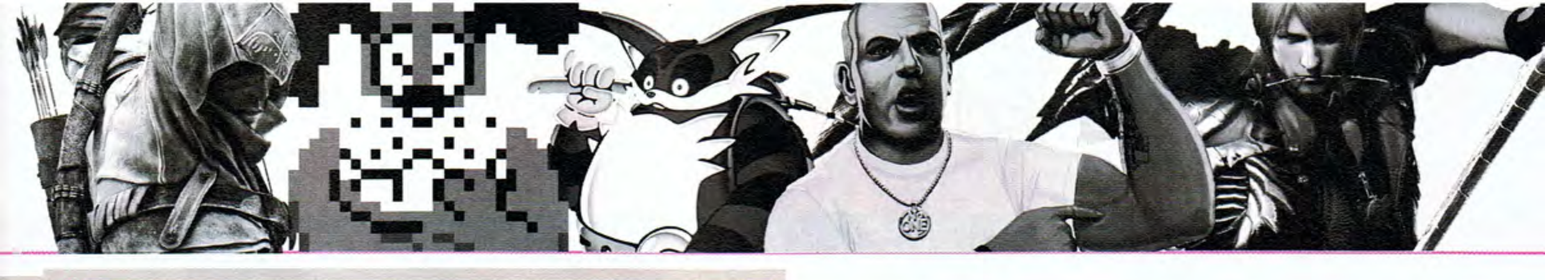
3 "Hey! Listen!" *¡Cállate por dios!* Creo que Navi arruinó muchas infancias con su incontrolable e innecesaria verborrea. No tenía sentido que un hada se dedicara, exclusivamente, a resaltar las obviedades más evidentes de las mecánicas del juego y que luego se callara la muy pija de Utah cuando teníamos que pelear contra un jefe final. Si jugando a Ocarina of Time no has intentado darle un espadazo, no eres persona. Ahora bien, Fi, la acompañante en Skyward Sword la superó, y eso que parecía imposible.

Achilles
Juego: Assassin's Creed III
Developer: Ubisoft

4 ¿Qué clase de cerdo monstruoso ignoraría los gritos de pánico de un joven que busca ayuda? Achilles es la respuesta. Solamente tras haber golpeado tres puertas, cuatro ventanas, escalado una casa enorme, dormir dos veces en un frío y oscuro granero y matar a diferentes asaltantes el maldito viejo te considera digno de su atención. ¿Tu recompensa por tener tanta pacience? Tener que matar a tu padre.

MIPS
Juego: Super Mario 64
Developer: Nintendo

5 Pero quién se cree este bicho que es para intentar tomar el pelo a Mario? A Mario, maldita sea. Este conejo que aparecía en las profundidades del castillo de Peach en dos ocasiones era un infierno por el que teníamos que pasar para conseguir un par de estrellas. Sus movimientos y sus quiebros no tenían ningún sentido y no entendemos cómo Mario tiene tanta sangre fría como para no romperle el cuello una vez capturado tras cuatro millones de intentos. Más de uno y de dos lo habrían hecho sin remordimientos.



Alan Wake
Juego: Alan Wake
Developer: Remedy Ent.

6 Hay que tener un ego estratosférico para creerse tan relevante como para ir narrando tu propia vida todo el rato, pero Alan Wake es todavía peor que eso. Y es que su orgullo cosmopolita parece impedirle dejar hablar a la gente o tratarla con respeto y por eso trata tan mal a su agente, que solo se materializa para ayudarle a escapar de esa pesadilla en la que se ha metido él solito.

Jack el Guapo
Juego: Borderlands 2
Developer: Gearbox Software

7 Si tuviéramos que buscar una ejemplo gráfico de lo que es ser un bocazas, Jack El Guapo sería el ejemplo perfecto. El principal antagonista de Borderlands 2 no deja en paz al protagonista del juego en ningún momento, tiene línea directa las 24 horas para tocarle las narices y tratar de sabotearle. Pero al menos el tipo tipo tiene ingenio y resulta imposible no desternillarse con el nombre de su caballo. Sementaldelculo. Si fuéramos, de verdad, el protagonista del juego, estaríamos hartos de él. Pero visto desde fuera, es un retrato demencialmente entretenido del antagonista típico de los cómics.

Brucie
Juego: Grand Theft Auto IV
Developer: Rockstar

8 El referente vital de Rafa Mora. Pensadlo bien: un vigoréxico chutado hasta las cejas de esteroides que solo piensa en coches deportivos y en el culo de la primera que pase a su lado, capaz de demostrar su ignorancia a cada paso que da y con cada frase machista que suelta. Sin duda era un contrapunto a la seriedad de Niko Bellic, pero había momentos donde saltar la cinemática era necesario de pura vergüenza ajena. Pero eh, quizá ese era su objetivo: hacernos ver la generación de candidatos a Gandía Shore que se había malcriado durante los 90.

El perro
Juego: Duck Hunt
Developer: Nintendo

9 Fallar un pato, que el perro se ría, pegar la pistola a la televisión, tratar de disparar al perro a quemarropa. De nuevo, si no has hecho eso de crío, no sé qué clase de persona debes ser. El perro de *Duck Hunt* es peor, el solito, que todo *Dark Souls*, es una burla siniestra de nuestra falta de capacidad y de puntería y una de las decisiones más injustas en el mundo del desarrollo de videojuegos: ¿por qué narices no puedo acribillar a ese chucho del averno?

Los amigos de Sonic
Juego: La Saga Sonic
Developer: Sega

10 Sonic nunca debería haber abierto la boca, como nunca lo ha hecho Mario más allá de cuatro palabras tontas sueltas. En cuanto lo hizo, lo hicieron sus secundarios, y madre mía qué secundarios... Vector el Cocodrilo, Big el Gato, Nac la Comadreja. Todas estas creaciones antropomórficas pero faltas de vida creadas por Sega son un irritante reflejo de todo lo que está mal en Sonic. No nos extrañaría nada que el erizo corriera tanto y tan rápido solo para huir de semejante tropa.

>> Todo por la Lara

■ tombraider.com ■ Precio: varios

>> El reboot de *Tomb Raider* llegará a las tiendas el próximo 5 de marzo. Ese día podréis elegir entre el juego mondo y lirondo, o rascaros un poco más el bolsillo con la Edición de Supervivencia (74,99 €) que incluye un libro de arte, un mapa de la isla de Yamatai (por la otra cara es un póster), un CD con la BSO y el DLC Paquete de Armas. Por un poco más, la Edición de Coleccionista (99,99 €) suma a la oferta anterior una figura de Play Arts Kai (de 20 centímetros de altura y 40 puntos de articulación) y una coquetona lata a modo de envoltorio. Tambien puedes demostrar tu fetichismo hacia Miss Croft con el mando exclusivo de Xbox 360 (49,99 €), diseñado en colaboración con Crystal Dynamics. Además de su peculiar diseño (ojo a la venda), el mando incluye el DLC Scavenger Archer.

>> Sega Genesis
Ultimate portable Game Player

■ atgames.net ■ Precio: 59,99 $

>> Cuando nos enteramos del lanzamiento de esta portátil no dábamos crédito: ya no por incluir 40 clásicos de Mega Drive (incluyendo los *Street Fighter* y el muy buscado *Mega Man Wily Wars*) si no porque ofrece la oportunidad de cargar más ROMs a través de una entrada para tarjetas SD. Algo sorprendente, tratándose de un producto con licencia oficial Sega.



Skyfall

■ fox.es
■ Precio: 22,95 €

>> Sam Mendes nos lleva a conocer la cuna del mismísimo Bond en una película que marca un punto y aparte dentro de la mitología del agente secreto. Y todo por culpa de un histriónico (a la par que genial) Javier Bardem, convertido en el mayor villano al que jamás se ha enfrentado 007 (y eso ya es decir mucho). 20th Century Fox HE lanza al mercado el combo DVD-BD que incorpora más de tres horas de extras, entre ellos los comentarios de audio del propio Mendes.





Stock Car Racing Simulator




■ hammacher.com
■ Precio: 60,000 $

>> Todo un lujo para los muy, muy ricos (o los muy, muy tontos, según se mire), este simulador de NASCAR de 60.000 dólares, con movimiento hidráulico, es el juguete definitivo para quien quiera revivir en casa la competición favorita de los rednecks yanquis. Con un monitor de 22 pulgadas, volante con force feeback, pedales profesionales, sonido 5.1 y un potente PC en su interior, este *Stock Car Racing Simulator* recrea 21 legendarios circuitos, incluyendo el Daytona International Speedway. La lata de cerveza y la gorra de John Deere son opcionales.

Jungla de Cristal 25º Aniversario

■ fox.es
■ Precio: 38,95 €

>> Parece mentira, pero ya ha pasado un cuarto de siglo desde que Bruce Willis se enfrentó a los rubios muchachos de Hans Gruber en el interior de la torre Nakatomi. Este pack reune las cuatro película de *Jungla de Cristal* en formato BD e incluye además un DVD exclusivo con nuevos extras, bautizado como "Descubriendo Jungla de Cristal" con más de 40 entrevistas al equipo técnico y artístico de las películas de McClane: John McTiernan, Renny Harlin, Len Wiseman, Jeremy Irons, Alan Rickman... Venga, gritad conmigo: Yippee-ki-yay, hijos de...



Combat Headset

■ playare.com ■ Precio: 27,95 €

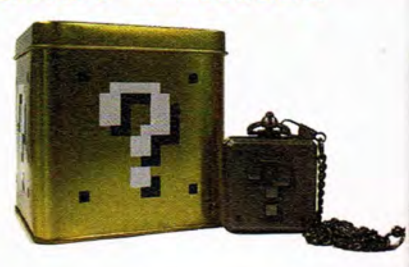
>> ¿Harto de que te suden las orejas durante tus interminables partidas de *Call Of Duty*? Este Combat Headset de Woxter puede ser la solución. El micro recoge tu voz directamente de tu carganta y para escuchar a tus compañeros sólo tendrás que colocarte el pinganillo. Además es compatible con cualquier aparato con bluetooth.



Super Mario Bros Pocket Watch

■ ncsx.com
■ Precio: 36,90 $

>> Emula a grandes hombres de la historia, como tu abuelo o el Tío Gilito, con esta serie de ocho relojes de bolsillo, inspirados en el universo de *Super Mario Bros*. Fabricados en Japón, cada uno de los relojes presenta un diseño distinto, basado en un personaje o un momento icónico del clásico de Nintendo: Mario & Luigi, Bowser, Mario y la seta, Mario y monedas, etc...





GUÍAS IMPRESAS • LECCIONES EN VÍDEO
Publicación realizada por el equipo de Digital Camera
FOTOGRAFÍA
Vida salvaje
Fácil



games™
MMO WORLDS
Todo lo que debes saber sobre el mundo del MMO
REVIEWS
RONDA DE EXPANSIONES
Revisamos en profundidad algunas de las últimas expansiones del mundillo
MARVEL
HEROES
Investigamos el anticipadísimo MMO de Marvel mientras que los superhéroes siguen entrenándose en su larga fase beta

Hacer piña es una clave del juego, aunque por ahora hay poca interacción. Para acabar con jefes es imprescindible estar organizados.

Marvel Heroes

¿QUÉ PODRÍA SALIR MAL EN UN MMO PROTAGONIZADO POR LOS MEJORES HÉROES DE LA MARVEL?

Es bastante posible que no hayáis oído hablar de David Brevik nunca, pero seguramente hayáis jugado a sus juegos: es la mente tras *Diablo I* y *II*, pero no de *III*. De hecho, quizá sí hayáis escuchado su opinión sobre *Diablo III*: "algunas de las decisiones que han tomado no son las que yo habría hecho, y hay muchos cambios de filosofías, y eso no ha cuajado muy bien". Por eso todo el mundo se preguntaba cómo iba a demostrar que él puede hacerlo mejor. Resulta que *Marvel Heroes* es su intento de demostrarlo, y por ahora parece que tiene bastante razón.

Coger los principios del excelentísimo *Diablo* y llevarlos al universo Marvel es la mejor idea del hombre desde la crema de cacahuete con chocolate. Sin embargo, es difícil mantener su atractivo cuando los villanos del mundo son limitados y la mecánica, bueno, pues se mantiene igual.

Por suerte, Brevik y su artículo lo han clavado. Han recreado la cosmogonía Marvel mejor que en ningún otro juego que hayamos visto y siendo tan fieles al material original como lo es *Injustice: Gods Among Us* con el material de DC. Eliges tu personaje principal entre un pequeño grupo, entre los que están Ojo de Halcón, La Cosa, la Bruja Escarlata y otros pocos. Los personajes premium, como Lobezno o Hulk se deben comprar en el juego y otros tantos héroes aparecen en las cinemáticas, pero no se pueden manejar.

Cada nuevo personaje es arrojado al mundo cerca de la RAFT, la cárcel del universo Marvel donde ha habido un motín y los villanos han escapado hackeando el sistema. En poco rato, luchamos contra algunos de los villanos más populares: Conmocionador, Doctor Octopus y Veneno, todos con sus característicos poderes.

El combate, tal como lo hemos visto en esta corta aunque intensa beta contaba con esa simplicidad característica de los *Diablo*. Botón izquierdo para moverse y para sacudir a los enemigos, botón derecho para ataque secundario y un montón de teclitas para lanzar habilidades. Al subir de nivel, se pueden desbloquear o subir de nivel los poderes, así como mejorar diferentes partes del equipamiento propio de cada héroe. Porque no íbamos a ponerle una armadura diferente a Iron Man, claro.

DE NUEVO, este legado de *Diablo* se hace notar en el gigantesco mundo lleno de encuentros con grupos numerosos de enemigos. Pueden derrotarse con poderes o usando objetos del escenario, como los coches. En ocasiones, aparecen mini-jefes, acompañados de unos cuantos súbditos y que cuentan con un drop superior en cuanto a calidad y cantidad. Los objetos, por otro lado, están por todas partes, por lo que al final de cada misión no resulta extraño tener que volver a la base para quitarse unos pocos de encima con la ayuda de esos personajes que nadie quiere manejar, como la Vision, y que hacen las

INFORMACIÓN

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: Gazillion Entertainment
DESARROLLADOR: Gazillion Entertainment
ORIGEN: EEUU







Izquierda: Solo en el mundo de Marvel un tío con arco y flechas puede ser mil veces más letal que otro con pistolas. Viva Ojo de Halcón.

Abajo: Es bueno tener un tanque en todo superequipo, aunque definir a Hulk como tanque se queda cortísimo.

"Multijugador casual y pago solo por nuevos personajes... pero no estamos seguros de su supervivencia a largo plazo"



Las misiones no solo tratan sobre derrotar a lo loco. En los niveles más altos, la gesión del poder es imprescindible.



funciones de tiendas móviles. También se pueden usar este equipamiento y los trajes que no se usan para fabricar materiales con los que a su vez hacer mejores objetos. Muy completito todo, muy *Diablo II*.

El festival de pulsaciones de ratón por minuto también es propio de la saga del demonio. Y esto es un problema. No estamos nada seguros de la esperanza de vida del juego en tanto que el contenido que lanzan desde un inicio es gigantesco, pero nada profundo; y que dado el género del dungeon crawler diablesco que se gasta, no hay variedad de combate y lo único que lo modifica es el nivel y las nuevas habilidades. Claro, para no aburrirse se puede comprar otro personaje y empezar casi de cero con otra aproximación, con lo que volver a áreas previas del juego y grindear es una exigencia. Claro que si eres un fan del *WoW* y sus mecánicas repetitivas y atrapatiempo, esto no será ningún problema.

EN SEGUNDO y más preocupante lugar, el juego es feo y casi podría ejecutarse en un navegador. Tiene la calidad del *City Of Steam*, si eso, y es imposible apreciar el maravilloso trabajo de años de Marvel con sus personajes. Es verdad que los personajes son tan icónicos que con tres píxeles se reconocería a cualquiera, pero la comparación entre el ingame y las cinemáticas simplemente es dolorosa.

El multijugador es la clave de *Marvel Heroes*, y pudimos disfrutarlo en una breve sesión con otros tantos jugadores de la beta. Al pelear con Venom pudimos ver que el enemigo se adaptaba en dificultad y estrategia al grupo y que había muchos más enemigos secundarios. *Diablo* puro y duro, en otras palabras.

Marvel Heroes luce bastante prometedor con su multijugador casual y su propuesta de pago por personajes pero no por jugar. Sin embargo, es simple hasta decir basta y nos da miedo que la fórmula se agote rápido si se compara con *PlanetSide 2*. Esperamos estar equivocados.

LA UBICUIDAD DE LA CULTURA DEL CÓMIC

Ve a la FNAC y verás que la sección de cómic tiene tanta visibilidad como la de literatura, y no solo hablamos de novelas gráficas. Ve a la sección de cine y verás que los mayores hitazos son las adaptaciones de personajes de cómic. Menos mal que la música se salva, pero es obvio que los videojuegos están tomados por ellos también, con *DC Universe Online*, el juego de High Moon sobre *Deadpool*, *Marvel Avengers Alliance*, *Injustice*, *Young Justice* y muchos otros. El problema, *Arkham City* y *Lego Batman* al margen, es que son malos y basan sus ventas en el marketing y el renombre. Es verdad que esto pasa también con las adaptaciones al cine del videojuego, pero esperamos que esto cambie spronto.

MMO: Expansiones

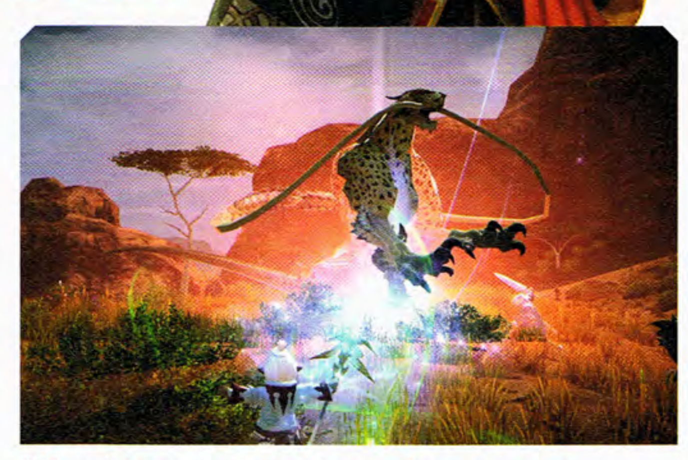
REPASO

GAMES™ ECHA UN VISTAZO A LAS EXPANSIONES MÁS IMPORTANTES QUE SE NOS VIENEN ENCIMA ESTE AÑO

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

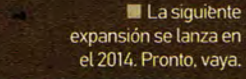
1 PESE A que *Final Fantasy* experimenta un ciclo de juegos pochos y spin-offs vergonzantes, la saga sigue vendiéndose como rosquillas. Y pese a semejante popularidad, ni el mayor fan de la crianza de chocobos negros querría volver a ver la segunda entrega de la serie dentro del género de los MMO, *FF XIV*, juego vapuleado por la crítica, el público y hasta la propia Square Enix, que se vio sorprendida por el recibimiento y decidió que lo mejor era montar la marimorena en el estudio, cortar cabezas y volver a una etapa de creación. *A Realm Reborn* parece ser un arreglo muy majo y nos recuerda a *Rift* y *Guild Wars 2*. Eso es bueno. Mientras traducimos estas líneas, el *Final Fantasy XIV* original ha sido clausurado, o más bien destruido por un meteorito gigante. Eso es malo. Pero Square Enix ha aprovechado el apocalipsis para meter todas las innovaciones que tiene en mente y relanzarlo a la vez en PC y PS3 a mediados de 2013. Como dice su nombre, *A Realm Reborn* tiene nuevas clases, graficazos nuevos, mejores animaciones, un nuevo mapa, nuevas aventuras y una interfaz con la que te enteras de lo que pasa. Oh, sí, y los Limit Breakes por fin van a ser introducidos en el MMO, y por lo visto todo saltará por los aires al activarlos. Eso es bueno.

Naoki Yoshida, productor, sabe que suena a juego maldito. "No cometeremos los mismos errores. Sería como destruir los MMO de la saga". Pero, como Homer, no sabemos si eso es bueno o malo.



"Oh, sí, los Limit Break por fin van a ser introducidos en el MMO, y por lo visto todo saltará por los aires al activarlos"

StarCraft II: Heart Of The Swarm



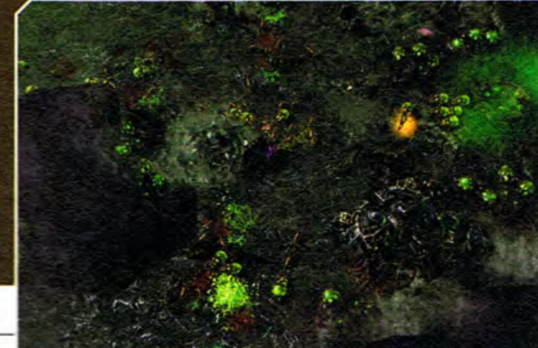
■ La siguiente expansión se lanza en el 2014. Pronto, vaya.

2 PUES NO, esto no es un MMO, pero dadas las hordas que lo juegan On-line, lo tenemos que meter también aquí. La retrasadísima expansión de *StarCraft II*, como ya os hemos contado en el reportaje de este número, lleva en beta bastante tiempo y tiene suficientes cambios como para ser importante.

El multijugador está centrado en la maciza de Kerrigan, anterior Fantasma, posterior bruja del averno en su rol de Reina de Espadas y ahora una cosa intermedia que sigue del lado de los zerg y que quiere vengarse de todo bicho viviente por haber sido traicionada por el Emperador Megnsk en StarCraft I, cuando era el Sadam Hussein majo. Este plot digno de la mejor serie-B nos llevará por los mundos infestados por los zerg con la intención de reunificar bajo el mando de Kerrigan a todas las facciones perdidas tras la derrota de su anterior yo en Char. Y lo haremos no solo manejando a zerglings y compañía, sino con una protagonsita mucho más presente y fuerte que en ninguna otra entrega de la saga, pudiendo desarrollar sus poderes cada poco tiempo.

Los que ya hayáis visto el vídeo de la introducción publicado a finales del pasado mes, habréis visto lo que está en juego y que Blizzard quiere que la expansión sea un exitazo sin precedentes. Con las nuevas razas, escenarios, la UI personalizable y toda la demás parafernalia que los fans han estado pidiendo a gritos, todo indica que lo será. El 12 de marzo está cerca, así que no falta mucho para confirmarlo.





Lord Of The Rings Online: Riders Of Rohan

3 PARA APROVECHAR que *El Hobbit* llegaba a cines a finales de 2012, la expansión de Riders Of Rohan perdió bastante contenido por las prisas. Todo el material que falta, principiaplmente la mitad de la historia que tiene que ver la película, se lanzará este febrero.

Para entonces, los jugadores podrán explorar los mágicos bosques de Fangorn, seguir los pasos de La Comunidad y verla desde numerosas perspectivas: las de Sam y Frodo, la de Boromir, etc. Puesto que en los últimos años *LOTRO* había involucrado sobre todo a secundarios, da gusto ver aparecer a los protagonistas de la conocida saga.

El principal cambio en la mecánica es el combate sobre montura. Normal, hablamos de Rohan, la región plana, verde y llena de caballos perfecta para el combate de ejércitos. Las monturas llevan armaduras de todo tipo y hasta pueden subir de nivel según las partes de la misma.

Turbine ha aprendido de sus rivales, como *Guild Wars 2* y *Rift* y ha introducido grupos masivos de enemigos. Se tratan de eventos de mundo abierto y peleas contra jefes para los niveles máximos (hasta el 85 en *ROR*). Hay también nuevas áreas para visitar, dotadas de grandes palacios; pero también de una ciudad destruida llamada Hytbold, que se puede reconstruir.

Se trata de una buena expansión de un clásico del MMO. Esperemos que sea mejor que *El Hobbit*...



Parece que *Rohan* está inspirado en *Pimp my Ride*.

"Dada la previa importancia de personajes secundarios, que Frodo y demás estén presentes es algo genial"

EVE Online: Retribution

4 *EVE* ES un juego de superlativos. Es el único MMO que crece cada año, el único que funciona globalmente en su propio súperordenador (el clúster Infinity, en Londres), el único donde el jugador parece tener más poder que el desarrollador y el único donde es casi imposible que entren nuevos jugadores. Empezar a jugarlo es como ser machacado por la mafia japonesa.

La nueva expansión de CCP, *Retribution*, quiere solucionar eso. Están renovando la interfaz, simplificándola mientras meten cosas muy raras. Por ejemplo, el sistema judicial del juego ahora ha dejado claras cuáles serán las consecuencias de cada acto. Cada nave ha sido equilibrada para asegurar que todos los tipos de casco tienen un propósito y la nueva IA de los NPC ha sido adaptada a todos estos cambios.

Los jugadores pueden tambien ser cazadores de fortuna, de forma temporal o como carrera vital. Y como esto es *EVE*, los jugadores pueden atacar a otros jugadores, corporaciones o alianzas para vender los botines en el mercado libre. Una recompensa por tu cabeza significa que tienes tu nombre, retrato y recompensa emitidso en los canales públicos del universo. Como los jugadores no mueren permanentemente, la recompensa viene del dinero del jugador: una gran recompensa te deja sin un duro.

El juego también se prepara para la integración con el shooter de PS3 *Dust: 514*. Tenéis una entrevista muy maja sobre el juego más adelante e iremos dando más información cuando la vayamos teniendo.



Dust 514 seguro que atrae nuevos juegadores a *EVE*.

MMO UPDATES

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN EL MUNDILLO DEL MMO

CITY OF CEROS



El viejo juegazo *City Of Heroes* ha sido cerrado en diciembre pese a que el juego aún daba beneficios y pese a las quejas de los fans. En sus últimas horas, se vivió una gran invasión alien, que fue rechazada con soltura poco antes de que se desconectaran los servidores.

¿MINECRAFT VA A LANZAR UNA PRECUELA?



El primer proyecto de Notch y de Mojang, el mundo abierto de creación de objetos, *Wurm Online*, parece estar a punto de abandonar la beta, tras seis años. A la vez, anunciaron que su nuevo *0x10c*, un *Minecraft* ci-fi con mundos programables, quizá sea de pago.

PROJECT BLACKSTONE



Blizzard y su misterioso 'Project Titan', en el que están implicados los creadores de *World Of Warcraft*, en el que llevan trabajando desde 2007 y que debía lanzarse estas Navidades; está a mitad de desarrollo, con más de cien desarrolladores implicados, pero que ya tiene forma de juego. Este mes, la compañía compró los derechos para lanzar la web de un tal 'Project Blackstone', y no tenemos ni idea de qué se trata.

DAY Z, ¿CUÁNDO TE VEREMOS EN TIENDAS?



DayZ, el popular mod de *Arma II* sobre zombis y supervivencia, debía haberse lanzado comercialmente en 2012, pero no ha sido así. Todo se debe, al parecer, a los nuevos cambios de servidores, las mejoras en el motor gráfico y los diferentes retoques de última hora que quieren hacer para que el juego sea lo más. Sinceramente, no nos importa, queremos que este juego salga bien.



La familiar estrella roja del Ejército chino está ahí porque su Segunda Guerra Mundial no fue sino una etapa más de un conflicto civil de 23 años.

World Of Tanks

WARGAMING SE SUMERGE EN LA HISTORIA-FICCIÓN CHINA

El empuje de los jugadores chinos tenía a Wargaming.net en un brete: por un lado, es lógico darle a tu público lo que quiere, tanques en este caso. Por otro, aunque hoy sea el país frente al que todos bajan la cabeza al cruzárselo en el pasillo, durante los años de la Segunda Guerra Mundial, China no era precisamente una potencia en cuanto a tanques. Bueno, en cuanto a nada: aún les quedaban años para llevar a cabo su particular revolución antes de poder pegar la patada que haría temblar el mundo.

¿Qué ha hecho Wargaming.net para contentar a todos? Pues lo segundo que mejor saben hacer: excavar en la Historia. Los blindados chinos que han llegado a los servidores de todo el mundo con la versión 8.3 de *World of Tanks* presentan 17 armatostes (faltan todavía unos cuantos: destructores de tanques y artillería, sobre todo), sacados de varios países. Un róster que incluye adaptaciones de tanques soviéticos, americanos, franceses y japoneses, amén de prototipos chinos propios que nunca llegaron a las cadenas de montaje. El resultado es una especie de Dream Team de gama media, donde la facción ve los tanques que pisaron -o querían pisar- su país, y los jugadores se llevan un ejército intermedio ideal para novatos. Los chinos no cuentan con ninguna característica especial, convirtiéndose en los "buenos para todo, especialistas en nada" del juego. Sus dos primeros tanques, para que nos hagamos una idea, son versiones del Renault FT-31 y del T26 ruso (que a su vez copiaba a los Vickers británicos). Tanques de apoyo a la infantería, por motivos históricos evidentes: la Marina japonesa le había quitado al Ejército casi todos los fondos, y los nipones contaban con más pelo que metal para patear Manchuria. De hecho, el Type 97 que lucen los chinos en el Tier III no es sólo el primer tanque japonés que aparece en *World of Tanks*, ¡es que es casi el único par de orugas útiles que tuvieron los japoneses durante TODA la Segunda Guerra Mundial!

A efectos de juego, estos primeros tanques ya revelan un poco de qué va el rollo chino: recorrer el mapa a todo trapo y señalar a los todopoderosos artilleros donde está el enemigo de verdad jugando a ser los patos de *Duck Hunt*. No son tan veloces y maniobrables como los británicos, aunque también es cierto que no les descascarilla un abrelatas como a estos. Tienen buena cadencia de fuego, una armadura frontal interesante y aunque no hacen mucho daño tienen buena penetración.

En las partidas de prueba ya pudimos sorprender a más de un bicharraco alemán,

INFORMACIÓN

FORMATO: **PC**
COMPAÑÍA: **Wargaming.net**
DESARROLLADORA: **Wargaming.net**



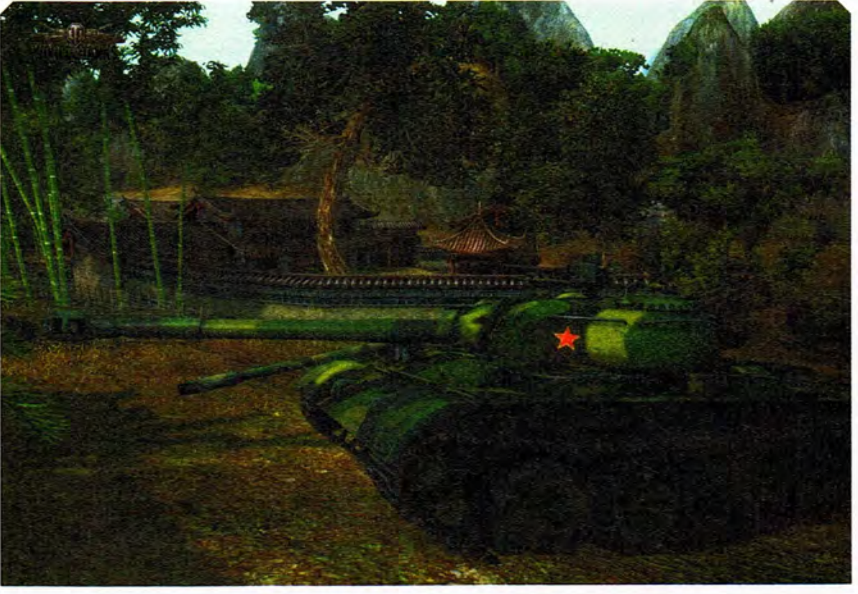


Los camuflajes son bellísimos (y útiles), pero esto es un free-2-play y no todo es barato.

"Los tanque chinos son ideales para novatos: no destacan en ningún campo, pero vienen bien para aprender las bases"



Desde que hay físicas jugamos al teto metálico en cuanto tenemos ocasión.



confiado de que su panzerismo haría que nuestros disparos tuviesen el efecto de pipas. Que en parte sí, pero con punta de diamante, Von Tankoffen.

Aunque, un momento, ¿hemos dicho "todopoderosos artilleros"? Dejando de lado el róster un momento, los bielorrusos han aprovechado la 8.3 para toquetear todo el sistema, quitándole un poco de dominancia a las plataformas artilleras. Ojo, la rebaja no les ha quitado nada de alcance o potencia, sino un poco de armadura. Es decir, es más fácil convertir en chatarra humeante a estos contricantes, pero claro: primero hay que llegar hasta ellos.

DURANTE LAS RONDAS (celebradas en un París sitiado por una huelga de taxistas que ríase usted del Kursk) pudimos enfrentarnos a distintos tier de varios ejércitos para comprobar un poco la versatilidad de los chinos. Nosotros tampoco somos expertos, pero correr a todo trapo y esconderse es lo más útil con ellos. Jugar cagueta. Jugar muy ninja como respuesta a todo. Por supuesto, y como siempre pasa con Wargaming.net, esto es sólo el principio. No sólo porque falten vehículos antes de dar por chapado los tier, sino porque su obsesión ingeniera por la telemetría prometerá pequeños ajustes en el rendimiento en cuanto tengan datos de cómo se usan en todas las regiones. Eso sí, dudo que modifiquen el movimiento de la torreta, así que un consejo: con los chinos, el terreno elevado sólo es tu amigo si estás en cuesta.

¿MÁS TANQUES?

Los jugadores no hacen más que pedir que aparezca un Abrams y la gente de Wargaming intenta explicarles que "un Abrams actual podría cepillarse todos los TIer X sin sudar". Cuando el estudio decida ampliar los límites del conflicto (cuando se acaben todos los tanques, reales o sobre plano, de la 2ª Guerra Mundial), están barajando alargar el período hasta un conflicto interesante para este nuevo ejército chino: la Guerra de Corea. Más allá, los tanques modernos no podrían coexistir en igualdad de condiciones con los presentes en WoT.







Las preguntas más necesarias a las principales figuras en el mundo del MMO



Atli Már Sveinsson,

Director creativo de CCP Games

Se anunció en el E3 de 2011 y CCP Games sigue trabajando durísimo en el spin-off exclusivo para PS3 de EVE Online: Dust 514. Su director creativo, Atli Már Sveinsson, nos cuenta qué efectos tendrá el FPS MMO en la comunidad de EVE

Cómo crees que se siente la comunidad de *EVE* al saber que hay otra gente jugando a su juego y en otra plataforma?
Hemos contado con la comunidad y hablado en el CSM [Council Of Stellar Management] a menudo, y lo han recibido con cautela, sobre todo al principio. Pero después del último Fanfest, cuando descubrimos todos nuestros planes y empezamos a trabajar para hacerlo entender en la comunidad del CSM, la respuesta ha sido tremendamente positiva. A ver, siempre hay algún pesimista extremo, pero la gran mayoría se ha sentido bastante feliz al respecto. Ya han empezado a reclutar nuevos jugadores para *Dust*, y éstos han empezado a buscar jugadores de *EVE*. Ya ha empezado todo.

***Dust* es un FPS bastante complejo comparado con otros. ¿Alejará esto a algunos jugadores?**
Estamos [trabajando] con cosas que lo hagan más accesible, como la experiencia para novatos, los tutoriales, cosas así. Hemos hecho muchos cambios durante la beta, haciéndolo más cercano. Creo que debo destacar que tenemos matchmaking, combates equilibrados y justos, una experiencia más adecuada a los jugadores de FPS de consola que también quieren conocer el mundo de *EVE*, sus armas y todo lo demás. Nos adaptaremos a todos los estilos.

Pero esperamos, o queremos creer, que debido a todo lo que tenemos, los meta-jugadores, las corporaciones, el EVE Link y todo lo demás, quedarán atrapados. Quizá aún no sean jugadores de MMO al principio, pero pronto empezarán a pensar 'soy un jugador de MMO en tanto que vi esto desde fuera y ahora estoy dentro y soy parte de ello', o quizá, por el contrario, se reafirmen en no serlo y simplemente quieran pegar tiros.

¿Tenéis cifras estimadas de cuantos jugadores se pasarán a *EVE* una vez probado *Dust 514* y cuántos harán el movimiento a la inversa desde *EVE*?
Esperamos que haya permeabilidad, sí, y ya hemos visto a algunos jugadores en ambos juegos, pero no es lo que más importe. Es sorprendente ver a gente que está con ambos juegos, que son power-players, pero no es nuestro objetivo. Nuestra meta es crear la primera experiencia FPS MMO sólida y, por supuesto, expandir más *EVE*.

¿Hay algún elemento de *EVE Online* que haya hecho más difícil el desarrollo de *Dust 514*?
No. Todos somos jugadores expertos de *EVE*, hemos trabajado en *EVE* y sabemos compatibilizar todas sus características. No se me ocurre una sola mecánica... lo que teníamos que arreglar, ya está arreglado – lo normal trabajando en un MMO – pero no. *EVE* no es perfecto, estamos cambiando cosas y ampliando constantemente con la ayuda de la comunidad, pero no se me ocurre ningún aspecto incompatible. Supongo que hay cosas que nos han ralentizado un poco y que hemos retocado – y lo mismo desde el lado de *Dust*, en el que hemos tenido que rehacer porque *EVE* ha ido en otra dirección. Lo que más importa es la experiencia, una con la que estamos realmente felices en *EVE* y que ahora podrá expandirse un poco más.

> "Nuestra meta es crear la primera experiencia FPS MMO sólida y, por supuesto, expandir más EVE"





Los jugadores de *EVE* pueden asistir a los combatientes de *Dust 514* desde el espacio, fulminando enemigos con ataques estelares.



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Desarrollo de Negocio **PABLO SAN JOSÉ**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARR**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL NIETO**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR 902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19. 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL - Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+ 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



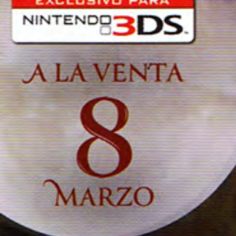


EN GAMES™ TE PROPONEMOS CADA MES UN LARGO VIAJE POR EL MAPAMUNDI DEL VIDEOJUEGO. EL PRIMIGENIO STREET FIGHTER DE 1987 NOS DEMUESTRA EL LARGO CAMINO QUE TUVO QUE RECORRER PARA ECLOSIONAR Y CONVERTIRSE CUATRO AÑOS DESPUÉS EN EL JUEGO DE LUCHA MÁS POPULAR DE TODOS LOS TIEMPOS...





TE PROPONEMOS UN RETO. COLOCA LOS DIEZ NÚMEROS DE GAMES™ UNO SOBRE OTRO Y EMULA AL PELIRROJO RYU QUEBRÁNDOLOS CON UN GOLPE CERTERO. SI LO LOGRAS, BÚSCATE UNOS AMIGOTES QUE SUJETEN TRES EJEMPLARES E INTENTA GOLPEARLOS EN MENOS DE 10 SEGUNDOS... ¡NOS VEMOS EN MARZO!







ANOTA EN TU AGENDA

Reserva ya el capítulo central de la trilogía de Drácula



DISPONIBLE EN FEBRERO

VIRTUE'S · LAST · REWARD

DISPONIBLE EN MARZO



DISPONIBLE EN MARZO



DISPONIBLE EN MARZO

FIRE EMBLEM AWAKENING

DISPONIBLE EN ABRIL

Y llévate tres láminas de edición limitada firmadas por los creadores del juego

Y ADEMÁS:
KID ICARUS UPRISING
RESIDENT EVIL REVELATIONS
PROFESOR LAYTON
MARIO KART 7
ZELDA OCARINA OF TIME 3D
NEW SUPER MARIO BROS 2
Y MUCHOS MÁS

16 www.pegi.info

KONAMI mercurysteam NINTENDO 3DS